AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 6

595 PTAS



Sólo para adictos

M2 3DO supera la barrera de los 64 bits



REPORTAJE

Los Angeles E3

Descubre el nuevo software



Todo sobre SATURN, la nueva máquina de Sega

Alone in the Dark 3-Hell

Guía para escapar de dos infiernos

FX FIGHTER

La última tecnología en lucha 3D





Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Miguel Angel Lucero (CD-ROM)
José C. Romero (Traducciones)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Javier Sánchez
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 







Editorial

Pensamos, buscamos, investigamos y, al final, nos decidimos.
¿Qué podíamos ofreceros para, seis meses después de la drástica renovación que le hicimos a Micromanía, sorprenderos aún más?
El CD-ROM se perfilaba como la solución. Y aquí lo tenéis.
El primer CD en toda la historia de Micromanía.
Un compacto pensado para todos los públicos, y para todos los sistemas. Y no ha sido sencillo.
Trabajar contra el reloj, buscar las aplicaciones más interesantes, conseguir las demos más actuales y, sobre todo, unir en un único soporte formatos tan diferentes como PC, Mac, o las nuevas máquinas, no ha sido una tarea sencilla. Pero, sabemos que vosotros, los lectores de Micromanía, seríais tan exigentes con el CD-ROM, como lo sois habitualmente con la revista y, sólo por eso, el esfuerzo merecía la pena.
Pero, por supuesto, la novedad –que esperamos encontréis tan espectacular, como pretendíamos hacerla– no nos ha hecho olvidar nuestras tareas habituales en la realización de la revista.
Empezando por nuestra portada, «FX Fighter», el más revolucionario juego de lucha visto en un PC; pasando por reportajes como el de M2, la última bomba lanzada por 3DO, o el especial dedicado a Sega Saturn, hasta llegar a las previews de títulos como «Primal Rage» o «Azrael Tear», los análisis de «Prisoner of Ice», «Knights of Xentar» o «Are you afraid of the Dark?» y los patas arriba de dos de las aventuras más complicadas del momento, «Alone in the Dark 3» y «Hell».
Esperando que encontréis este mes Micromanía lo más completo posible, y que el CD-ROM os guste tanto como a nosotros –no lo podemos remediar, es como un hijo recién nacido–, nos despedimos hasta el próximo mes, en que las sorpresas continuarán, no lo dudéis.

La redacción

CD mania

1

Está hecho. Ya es una realidad. En Micromanía nos hemos querido volcar con todos nuestros lectores, ofreciéndoles lo que muchos ya demandaban insistentemente: un CD-ROM.
El primer CD-ROM.
En él encontraréis todo tipo de información y demos como complemento a los contenidos de la revista. Es importante dejar claro que se trata de un CD multisistema, esto es, de las demos incluidas, unas funcionan en PC, y otras en Mac.
Junto a estas, diversos vídeos sobre nuevas tecnologías, juegos en desarrollo, "trailers" de las películas de Hollywood más esperadas y, por último, una especial aplicación desarrollada exclusivamente para Micromanía, por Dinamic Multimedia, sobre el excitante universo de las nuevas máquinas de 32 bits.
Las instrucciones para ejecutar todos estos programas os las comentamos a continuación. Tan sólo deseamos que disfrutéis a tope con él, esperando colmar todas vuestras expectativas.



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el primer CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis demos, vídeos, reportajes y previews de lo más destacable del software de los próximos meses.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.0 de Windows, o superior.
Entra en la unidad CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU.
Pulsa ENTER y, a partir de aquí, encontrarás las instrucciones necesarias sobre los distintas secciones, demos, etc., en el propio CD.
Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.



Demos

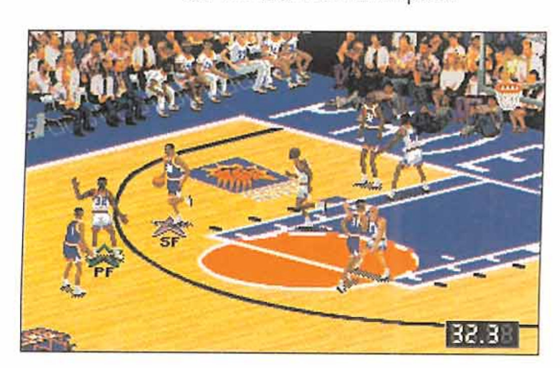
Un apartado dedicado exclusivamente para demos jugables, de los mejores programas del momento, en PC y MAC.

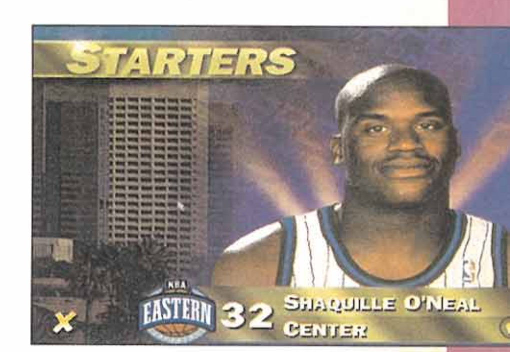
PC

NBA LIVE 95

(EA SPORTS)

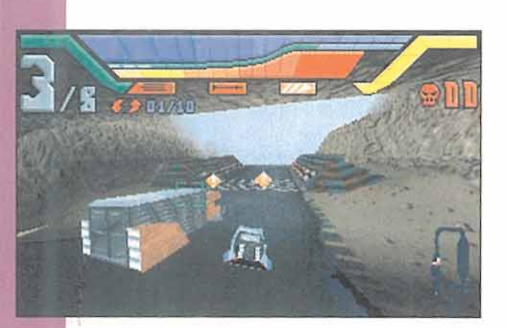
Quizás uno de los mejores juegos dedicados al baloncesto, de los últimos tiempos.





Lejos quedan ya los simuladores "one on one". Ahora, EA descubre la verdadera esencia del basket con un juego que refleja a la perfección la dureza y dificultad de la liga más importante del mundo. Equipos y jugadores reales, fotografías digitalizadas, vídeos, estadísticas, resolución VGA o SVGA...
Toda la emoción de la NBA trasladada al PC con absoluto realismo.





HI OCTANE
(BULLFROG)

«Hi Octane» es la última producción de Bullfrog, los creadores de «Magic Carpet» y «Theme Park».

El juego presenta una ambientación muy a lo «Mad Max», y consiste en una competición mortal, en la que podemos manejar casi cualquier tipo de vehículo. Las carreras sólo tienen un objetivo: vencer. Para ello, casi cualquier método es válido, y nuestros rivales se convierten, además, en nuestras presas. Armamento pesado, circuitos infernales, coches, camiones...

Un rally de destrucción que ofrecerá, en su versión final, dos modos gráficos, VGA y SVGA, y para cuya realización se ha utilizado, en parte, la misma tecnología de «Magic Carpet».



MUNDODISCO
(PSYGNOSIS)

Rincewind es el héroe de una historia que nos lleva hasta el MundoDisco. Un universo en el que los dragones sólo existen si crees en ellos, la magia domina la vida de los hombres y los viajes en el tiempo no sólo son posibles, sino hasta habituales.

«MundoDisco» es una magnífica aventura basada en los best sellers de Terry Pratchett. Un gran sentido del humor domina todo el juego y, como detalle de calidad, el doblaje de las voces ha corrido a cargo de gente tan conocida como el ex Monty Python, Eric Idle.



BRUTAL
(GAMETEK)

Un juego que ya apareció en versiones de consola, y que ahora salta al PC. «Brutal» es un beat'em up que posee un desarrollo clásico, pero que está protagonizado por personajes de lo más original. Unos animales un tanto especiales constituyen el grueso de los luchadores de «Brutal».

Gametek, tras su «Street Fighter II Turbo», ataca de nuevo el género con un programa que pretende demostrar que el PC también puede ser un soporte excelente para este tipo de software.

MAC

SUPER WING COMMANDER
(ORIGIN)



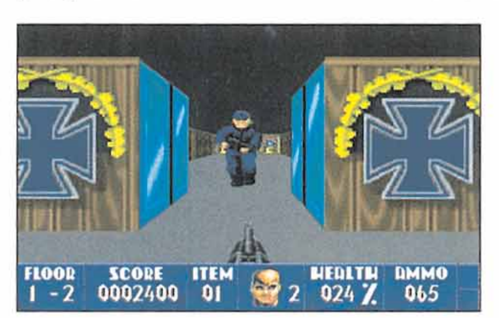
Una de las series más carismáticas de Origin nos descubre su última entrega en Mac: «Super Wing Commander».

Esta es una demo jugable con las primeras misiones que se encuentran en la versión final del programa. Encontraremos a los personajes principales y tomaremos control de una nave, con fases de combate en lucha contra los Kilrathi.

WOLFENSTEIN 3D
(MACPLAY/id SOFTWARE)

Uno de los juegos más famosos de todos los tiempos, predecesor del archiconocido «Doom».

En esta demo nos invitan a jugar los primeros niveles de «Wolfenstein 3D», hasta acabar el primer episodio del programa.



STAR TREK TECHNICAL MANUAL
(VIACOM)

Viacom dedica este programa a todos los "trekkies", usuarios de Mac.

«The Technical Manual» es una visita virtual al USS Enterprise, en la que hasta el mínimo detalle ha sido tenido en cuenta. Voces digitalizadas, imágenes renderizadas y la nave insignia de la flota estelar como escenarios de fondo, de un programa interactivo que hará las delicias de los seguidores del capitán Kirk y sus compañeros.



MARATHON
(BUNGIE SOFTWARE)

Siguiendo la estela de –no podía ser otro– «Doom», Bungie Software nos trae «Marathon», un trepidante shoot'em up 3D para Macintosh, en el que tendremos que acabar a tiro limpio con una legión de extraterrestres.

Armas diversas, opciones de mirar arriba o abajo, automapeado, control con teclado o mixto con el ratón...

«Marathon» es uno de esos arcades que no se pueden dejar pasar.

Reportaje

Banderazo de salida para Sega Saturn y Sony PlayStation



Las máquinas de 32 bits calientan motores esperando el banderazo de salida, que se dará oficialmente en Otoño. En esta sección del CD encontraréis un reportaje interactivo sobre las dos primeras máquinas que aparecerán en el mercado español: Saturn y PlayStation.
Para empezar, una descripción de las características técnicas de ambas, junto a un artículo dedicado a cada una de ellas.
Para continuar, unas sabrosas previews interactivas de algunos de los juegos más espectaculares, ya editados fuera de nuestras fronteras.
Por el lado de Saturn, «Virtua Fighter», «Daytona USA» y «Panzer Dragoon».
Sony PlayStation responde, por su parte, con «Ridge Racer», «Toh Shin Den» y «Tekken».
Voces, vídeo digital, un breve artículo de cada juego y, por supuesto, trucos, muchos, conforman el grueso de este reportaje.
Un reportaje en el que descubriréis algunas de las secuencias más espectaculares vistas jamás en un videojuego.











Previews

En esta sección podréis encontrar demos no jugables y vídeos de programas de inminente estreno, nuevas tecnologías, juegos en proceso de desarrollo, etc.

PRISONER OF ICE
(CHAOSIUM/INFOGRAMES)

Esta es la intro de una de las aventuras más esperadas de Infogrames.



«Prisoner of Ice» ha sido programado por el mismo equipo que diseñó «Shadow of the Comet» y, al igual que aquel, se inspira en las obras de HP Lovecraft.
Las espectaculares escenas de la intro sirven únicamente como aperitivo para una aventura que destaca por su elevada calidad gráfica y que, además, estará completamente traducida al castellano, en textos y voces.

THE MAKING OF WARRIORS
(ATREID/MINDSCAPE)

«Warriors» es una de las últimas producciones de Mindscape, realizada por el equipo francés de Atreid.
«The Making of Warriors» es un vídeo de demostración de uno de los beat'em ups más impresionantes vistos en un





PC. Aquí podréis observar cómo el juego se ha realizado gracias a una nueva técnica de diseño, el "3D Bio Motion". «Warriors», además, podrá jugarse en varias resoluciones, y en un espectacular modo 3D.

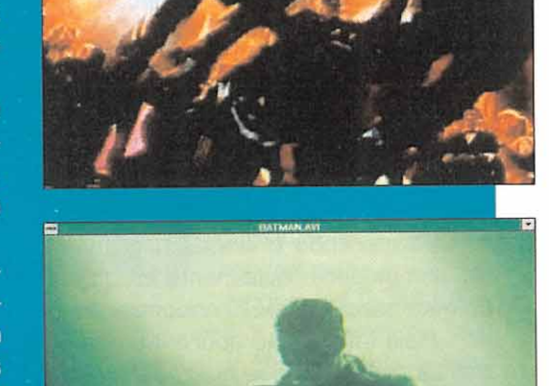
M2. LA NUEVA TECNOLOGÍA 3DO



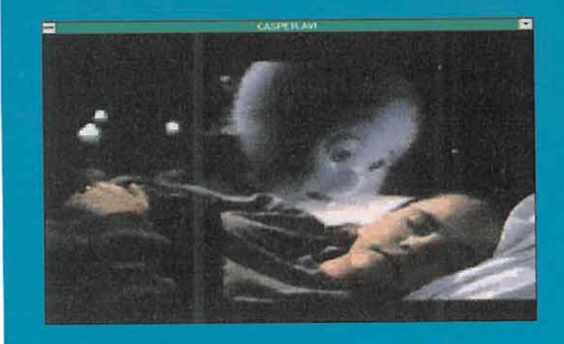
M2 es el nombre que recibe la vanguardista tecnología de 64 bits desarrollada por 3DO. En este vídeo podréis observar algunas de sus increíbles prestaciones, capaces de ofrecer imágenes y juegos que nos llevarán a una nueva dimensión del software.
Z Buffering, MPEG, sombreados gouraud, texture mapping, filtering...
Una máquina futurista que llegará hasta nosotros, con gran probabilidad, en el 96.

Ocio

El último apartado del CD-ROM está dedicado por entero al cine.
En él podréis contemplar algunos avances de las películas que más expectación han despertado en todo el mundo.
Este mes, os presentamos dos producciones de Hollywood, que brillan con luz propia. Por un lado, la última película de Spielberg, «Casper», adaptación de comics y una serie de animación de enorme éxito al otro lado del charco.
El protagonista de «Casper» es un pequeño fantasma que habita un enorme caserón abandonado, y cuya pacífica existencia se ve amenazada por la presencia de unos humanos con aviesas intenciones.
«Batman Forever» es el segundo título incluido en el CD.
Vuelve el hombre murciélago en la que dicen es la más impresionante de las películas protagonizadas por el personaje creado por Bob Kane. Val Kilmer y Nicole Kidman en los papeles principales de una película que recupera a uno de los personajes más representativos del cómic, Robin, el chico maravillas.
La réplica la dan actores de la talla de Tommy Lee Jones o Jim Carrey, interpretando a algunos de los mayores archienemigos de Batman.









Servicio de atención al usuario

En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

Concurso

DISNEYLAND® PARIS

Sorteamos 45 viajes a Disneyland® París incluyendo viaje, 2 noches de hotel y 3 dias de entrada ilimitada al parque

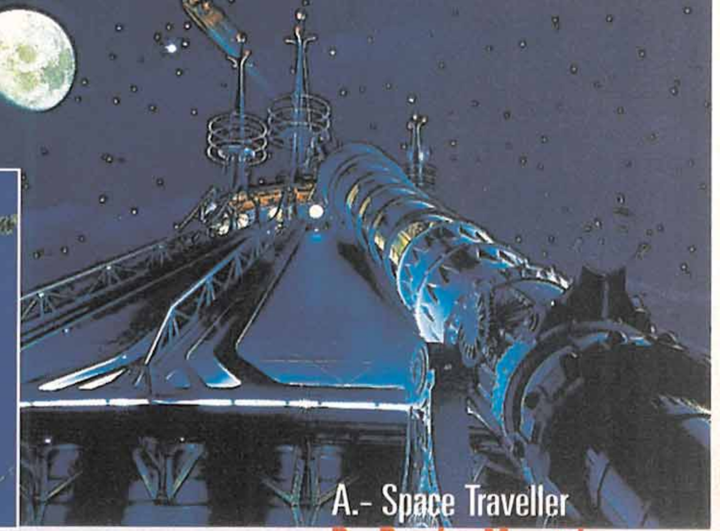
¿Has visto la última atracción de Disneyland® París? Pues ahora tienes la posibilidad de conocerlo en persona participando en este gran concurso.

¡No te pierdas la oportunidad de conocer Disneyland® París con tus padres o dos de tus amigos!

Para participar sólo tendras que solucionar estos sencillos problemas



1.- Situa Disneyland® París en este mapa



2.- ¿Cómo se llama la atracción más espectacular que Disney® haya creado jamás?

A.- Space Traveller
B.- Russian Mountain
C.- Space Mountain

3.- ¿En que libro de Julio Verne está basada esta atracción?

A.- 20.000 Leguas de Viaje Submarino
B.- De la Tierra a la Luna
C.- Viaje al Centro de la Tierra

BASES CONCURSO DISNEYLAND® PARIS

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de las revistas PCMANÍA, MICROMANÍA HOBBY CONSOLAS, NINTENDO ACCIÓN, TODOSEGA, que envíen el cupón de participación que aparece en cualquiera de las revistas (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO DISNEYLAND® PARIS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.
3.- El sorteo se celebrará ante Notario de Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.
4.- El premio consiste en 45 viajes a DISNEYLAND® PARIS. El viaje incluye gastos de desplazamiento, entrada al recinto, Hotel y abono para disfrutar de las atracciones.
5.- A fin de posibilitar al ganador el viaje con 2 familiares o amigos, los 45 viajes totales se estructurarán en 15 viajes para 3 personas, por lo que habrá 15 ganadores.
6.- El Notario extraerá 3 cartas del total de cartas recibidas y correctas, cuyos remitentes ganarán cada uno 3 viajes a DISNEYLAND® PARIS tal y como se especifica en el apartado 4 y 5 de estas bases.
7.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de las revistas y además se notificará mediante carta a los ganadores.
8.- La fecha de comienzo de esta promoción es 15 de junio de 1995 y finalizará el 31 de agosto de 1995.
9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS S.A. y el Notario que da fe de este sorteo.

Las respuestas correctas son:
1........ 2.........3.........

Envía este cupón a: HOBBY PRESS; CONCURSO DISNEYLAND® PARIS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Nombre:.........................
Apellidos:.........................
....
Dirección:.........................
Población:................ C. postal................
Provincia:.........................
Teléfono:.........................

Si quieres recibir información de alguna de estas dos cosas (o de las dos) tacha las casillas correspondientes:
- ❑ Sí deseo recibir información de DISNEYLAND® París
- ❑ Sí, deseo recibir información de los productos de Hobby Post.



AIR FRANCE





DEL 24 AL 26 DE MAYO, EN EL PABELLÓN 6 DEL RECINTO FERIAL JUAN CARLOS I, EN MADRID, SE DIERON CITA LAS MÁS IMPORTANTES COMPAÑÍAS DE MÁQUINAS RECREATIVAS, A NIVEL PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN, PARA MOSTRAR A UN ASOMBRADO PÚBLICO LAS ÚLTIMAS JOYAS DEL SECTOR. UNOS ENTUSIASMADOS VISITANTES FORMABAN LARGAS COLAS ANTE LAS ESPECTACULARES MÁQUINAS ALLÍ PRESENTADAS, ESPERANDO DESCUBRIR LOS MÁS NUEVOS Y EXCITANTES TÍTULOS QUE SEGA, NAMCO, NINTENDO Y COMPAÑÍA NOS TIENEN PREPARADOS PARA INVADIR LOS SALONES DE TODA ESPAÑA.



La feria de los grandes



Una de las estrellas que más deslumbró, a visitantes y profesionales, fue, sin duda, «Sega Rally». La producción de AM3 representaba el "top" en tecnología y realismo conseguido por Sega con cualquier coin-op. Modelos para todos los gustos de este impresionante simulador, incluyendo un "DeLuxe" de cuatro enormes plazas, o dos filas de ocho máquinas interconectadas, mostraban las virtudes de un programa que es una auténtica joya.

Asimismo, Sega descubría el prototipo de su «Virtua Striker», uno de los más logrados juegos de fútbol jamás programados. Pero claro, Sega no estaba sola en el FER. Otro estreno de lujo era el de «Mortal Kombat 3», la última y más sangrienta entrega del conocido juego de lucha.

Y si hablamos de lucha, no podemos olvidar ni «Virtua Fighter 2», «Killer Instinct» ni «Tekken». Sega, otra vez, Nintendo y Namco, en una dura batalla por conquistar el –simbólico– trono del beat'em up, invitaban a disfrutar de las excelencias de estos tres magníficos y divertidos arcades.

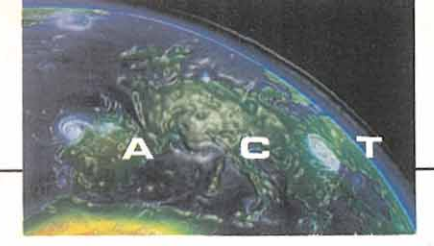
Hemos comenzado hablando de un excelente simulador de coches –«Sega Rally»–, pero no menos impactante resultaban los modelos de Namco de «Ace Driver», un depurado y sofisticado programa –casi tanto como el mismo mueble de la máquina– que se puede convertir en el más logrado en el terreno de la Fórmula 1. Con una presencia algo menor, pero sin duda también muy esperados, llegaban el «Cyberbots» y el «Savage Reign» de SNK.



Y, por último, Gaelco, una de las escasas, por no decir la única, productora española del sector, mostraba «World Rally 2».

Los 12.000 visitantes que recibió el FER, y las casi quince publicaciones especializadas, invitadas a la feria, no pudieron salir de allí con un mejor sabor de boca. Tan sólo queda esperar a que el año próximo sea aún mejor.





Los rebeldes contraatacan



REBEL ASSAULT 2

En preparación: **PC CD-ROM**
LUCASARTS

Éstas que aquí podéis contemplar son las primeras imágenes disponibles de la segunda entrega de uno de los mejores CD's de la historia. «Rebel Assault 2» está en su fase final de programación, de la que de nuevo se ha encargado, principalmente, Vince Lee.
LucasArts planea dar el golpe con un juego que contiene notables mejoras a nivel técnico que su predecesor. Más cantidad y calidad en el apartado de vídeo digital, con FMV a pantalla completa, una banda sonora de la que, por supuesto, no hace falta comentar demasiado, y un desarrollo de la acción mucho más espectacular que en «Rebel Assault».
La jugabilidad es un apartado que se está cuidando especialmente, para conseguir que todo lo que se ofrecía con la entrega original, sea superado en todos los niveles.
«Rebel Assault 2» no estará disponible –casi con total seguridad– antes del último trimestre del 95, pero saber que LucasArts ya está preparando uno de los más espectaculares juegos de la temporada, tendrá que bastarnos por ahora.

GAMES'R'US



Toys'R'us es una de las cadenas jugueteras más importantes del mundo en venta y distribución de productos.
Hace algún tiempo, se produjo la noticia de que las tiendas Toys'R'us se introducían en el sector del videojuego, con zonas dedicadas a la venta de cartuchos para las consolas de Sega y Nintendo. Ahora, Toys'R'us vuelve a ser la noticia ante la información de los buenos resultados obtenidos con esta experiencia, y la inmediata ampliación de este departamento, incluyendo desde ahora juegos para PC y PC CD-ROM en sus previsiones de venta.
Los usuarios de compatibles tienen, desde este momento, un nuevo lugar en el que disponer de soft, contando además con la garantía de un nombre como el de Toys'R'us.

Llega la zoopmanía

ZOOP

En preparación: **PC, MAC, SATURN, PLAYSTATION, SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE, GAME BOY, GAME GEAR**
VIACOM NEWMEDIA



Ya falta muy poco para que llegue la "zoopmanía", una nueva fiebre que nace dispuesta a desbancar al mismísimo «Tetris» como el rey absoluto de la adicción. Una idea sencilla –que combina los elementos de los pioneros "marcianitos" de las recreativas con los aspectos más relevantes de los juegos tipo puzzle– dará paso después del verano a un programa en el que la adicción será su punto fuerte. Ir entrenando vuestros reflejos que la cosa promete diversión para rato.

Flash

La última noticia sobre «Mortal Kombat III», hace referencia al acuerdo establecido entre Williams y 3DO para el lanzamiento de ese título en este formato. Asimismo, los últimos juegos que se están preparando para esta máquina son el «PO'ed» de Any Channel, y «BattleSports», de 3DO Studio.

Codemasters ya tiene a punto «Pete Sampras 96», su último juego de tenis, cuya calidad viene avalada por el nombre de uno de los más prestigiosos jugadores del circuito internacional. Al igual que en versiones precedentes, «Pete Sampras 96», para Mega Drive, incorporará dos entradas de joystick que permiten la participación simultánea de cuatro jugadores.

«Ace Combat» es el último título de Namco en desarrollo para PlayStation. Se trata de un simulador de combate, basado en una de sus recreativas. Por su parte, Sega también está desarrollando otro juego de aviones, «Wing Arms» que plantará dura batalla al título de Namco.

Hablando de Namco, la compañía nipona ya tiene listo el prototipo de «Cyber Cycles», una recreativa basada en el motociclismo, realmente espectacular, y que llegará pronto a España.

«Earthworm Jim 2» ya está casi a punto. Las máquinas de dieciséis bits disfrutarán dentro de poco de la continuación de uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos.

Dro Soft –Electronic Arts España– cambia de dirección. A partir del 3 de julio la nueva sede de una de las distribuidoras de software más importantes de nuestro país estará en la calle Rufino González, 23, de Madrid. El nuevo teléfono será (91) 304 70 91.

El nuevo Dream Team

Slam & Jam

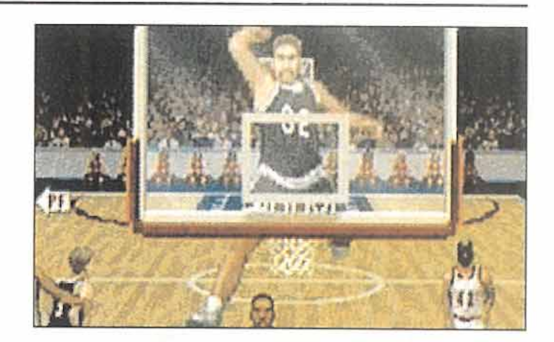
3DO
Disponible: **JUNIO 95 (RESTO DE EUROPA)**
CRYSTAL DYNAMICS

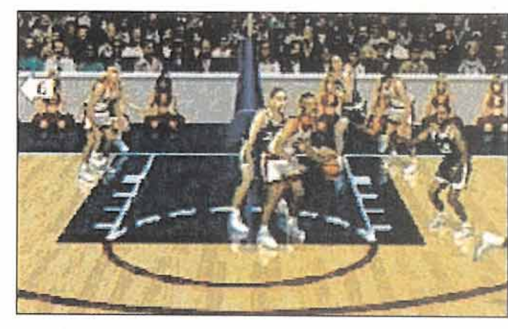
Cambiando radicalmente de estilo de juego, respecto a los títulos que Crystal Dynamics ha editado hasta la fecha para 3DO, llega «Slam & Jam», un simulador de baloncesto que promete emociones fuertes, un alto grado de realismo y adicción a raudales.

Lo que más llama la atención es que, a diferencia de títulos ya conocidos, como «NBA Jam», que utilizan una perspectiva de juego lateral, Crystal Dynamics ha optado por una visión basada en un seguimiento constante del balón, por parte de una cámara móvil. Esto proporciona un aspecto más realista al programa, y de mayor espectacularidad.

La visión de juego, con este ángulo, no se ve obstaculizada en el momento de los lanzamientos a canasta, ya que el diseño de los tableros de las mismas se han realizado mediante transparencias, simulando soportes de cristal, como en el deporte real. Y, para completar lo relacionado con el aspecto gráfico, ha aplicado de forma notable el scaling sobre los jugadores en cancha.

Como en casi todos los juegos deportivos, en «Slam & Jam» una de las mejores opciones es la de dos jugadores, en que la diversión global que es capaz de ofrecer el programa sube bastantes enteros.





Parece un título que los usuarios de 3DO tendrán que seguir muy de cerca.

Slam & Jam: Muestra cedida por Rafael González (Dream Games/ (91) 377 45 59)



El futuro de la R.V.

LA COSTA DEL SOL, Y MÁS CONCRETAMENTE LA CIUDAD DE MARBELLA –LUGAR FAVORITO DE REUNIÓN Y SARAOS DE LA GENTE GUAPA DEL PAÍS– SE VE INVADIDA DESDE EL PASADO DÍA 16 DE JUNIO, Y HASTA EL 15 DE SEPTIEMBRE, POR LA CIBERMANÍA.



La costa del Cyberpunk

La empresa Realidad Virtual, en colaboración con Tops, se ha encargado del montaje del primer parque temático futurista itinerante –largo, pero muy concreto– de España; se trata del CyberPark.

Atracciones de RV, cine dinámico, cine estereoscópico y juegos láser, son la base de este parque en el que ocio y tecnología se dan la mano.

Mundo de RV como «Viaje Virtual a las Islas Canarias» o «Puzzle Tridimensional», se unen a otras producciones de Realidad Virtual, ya conocidas, como «Alicia a través de la pantalla», «León Virtual» o «Robot Nuclear».

Los juegos láser –juegos Megazone–, por otro lado, ya son algo más clásicos. Desde la aparición de los primeros en el país de los canguros –Australia–, hará unos cuatro años, hasta la fecha, Megazone ha abierto en toda Europa más de 200 centros en los que se puede disfrutar de estos juegos. Los participantes van pertrechados con un chaleco electrónico, que incluye cuatro sensores que recogen el supuesto impacto de un arma láser sobre el mismo. La que se puede ver en Marbella está ambientada en escenarios inspirados en el Nostromo de «Alien».



En el CyberPark tampoco faltan los juegos de última generación, ni personajes cinematográficos como Robocop o C3PO.

El objetivo de Realidad Virtual y Tops es acercar a todos los públicos un nuevo concepto de ocio tecnológico, con atracciones vanguardistas y espectaculares.

Además, la muestra está arropada por una magnífica exposición monográfica, que muestra el proceso que se ha seguido para llegar a este alto nivel de sofisticación en el amplio mundo que forma el entretenimiento.

OFERTA ESPECIAL PARA LOS LECTORES DE MICROMANÍA



VALE DESCUENTO

1.000 PESETAS EN TU COMPRA DE «VIRTUAL POOL» PC, CD-Rom

~~9.995~~ 8.995

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

Localidad..

Código Postal....................................

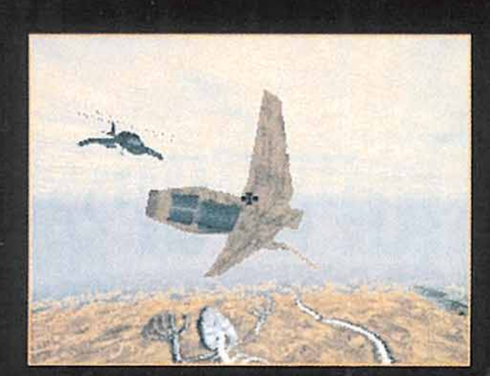
Teléfono...



Promoción válida sólo en los CENTROS MAIL o en MAIL VXC, desde el 25 de Junio de 1995 al 25 de Julio de 1995.

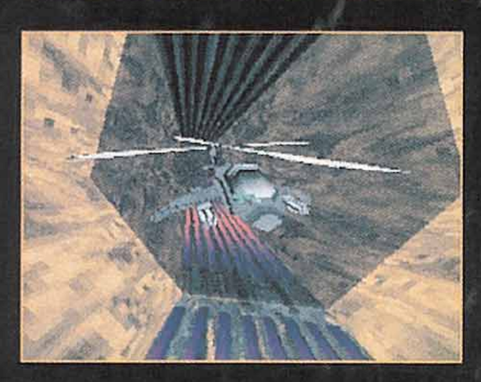
Alta tensión — Armas devastadoras — Máxima destrucción

Terminal Velocity™



El más avanzado simulador de vuelo espacial, en un increíble entorno 3D, con libertad total de acción en 360 grados de movimiento.

9 planetas a explorar, con más de 500.000 Km2, incluyendo túneles y cavernas.
La versión en CDROM incluye más de 70 Megas de animaciones.



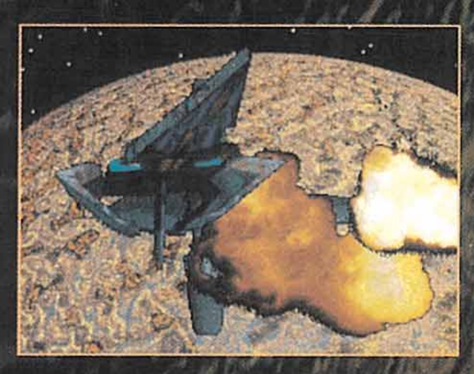


Soporta hasta 8 jugadores en Red y 2 vía modem

Espectacular banda sonora y efectos de sonido digitalizados

Soporta SVGA.





NOTA: La versión shareware de Terminal Velocity es una parte del juego completo y contiene solo 3 de los planetas. La versión shareware en CDROM incluye 70 Megas de espectaculares animaciones.











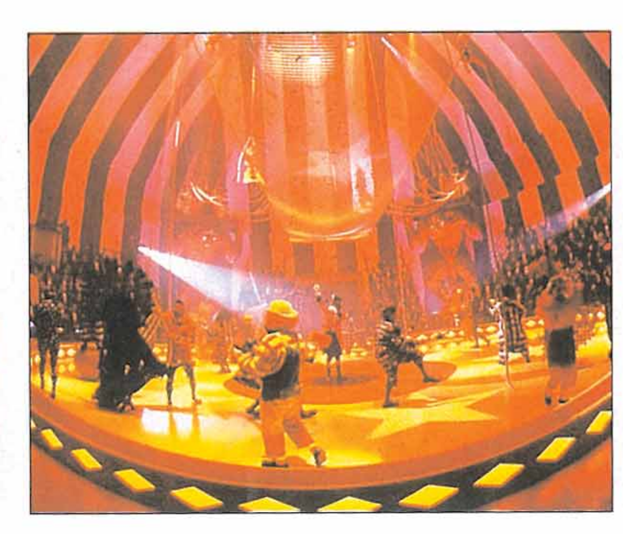
C/Rafael Calvo,40 28010 Madrid
Telf: (91) 308 34 46
Fax: (91) 308 52 97

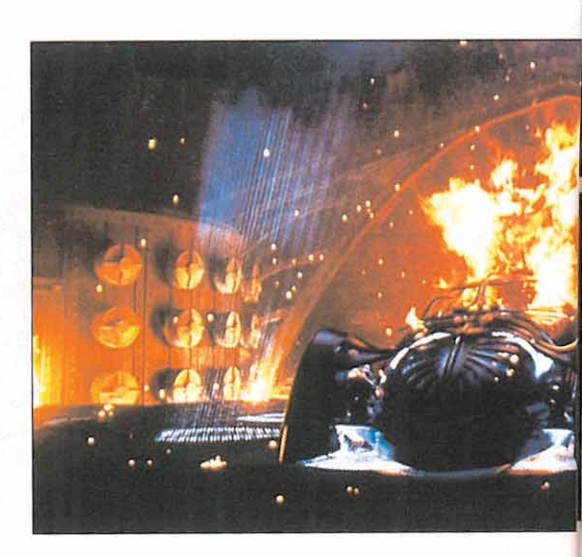


Recorridо interactivo por Gotham City

Warner Bross y «Batman forever»

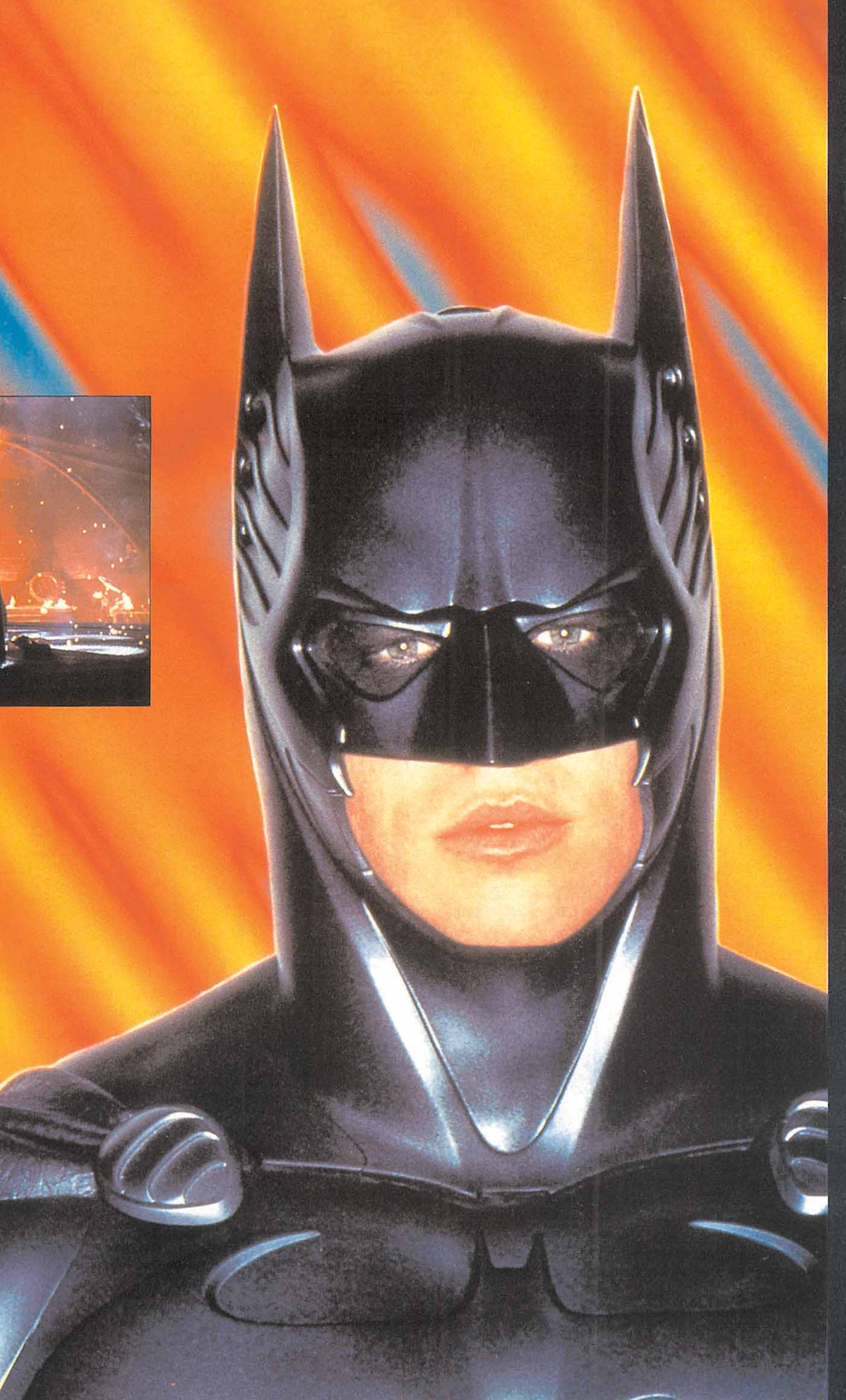








El 16 de junio se dió el pistoletazo de salida a uno de los estrenos cinematográficos cumbre de la temporada: «Batman Forever», la tercera parte de las películas que la Warner Bross ha realizado sobre el hombre-murciélago.
Coincidiendo con la renovada bat-manía, Acclaim ya tiene casi a punto el juego que nos reencarnará de nuevo en el héroe en su eterna lucha contra sus no menos eternos enemigos. En principio, sólo hemos podido ver la versión para Super Nintendo que, no obstante, nos da una idea de la extraordinaria calidad que tendrán las de Mega Drive, PC, Saturn, 3DO o Playstation que se encuentran en preparación.
Pero no queda ahí la cosa. Conscientes del gran número de fans que tiene Batman en todo el mundo, y pensando sobre todo en aquellos que estaban ansiosos por entrar en contacto con la nueva película de su héroe cuanto antes, han habilitado un recorrido interactivo por Gotham en el mismo corazón de Internet. Desde el 15 de mayo, y a través de la dirección de WWW (World Wide Web) http://batmanforever.com se pueden visionar trailers, guiones gráficos, making-off, e imágenes de detrás de la cámara. Este servicio de Internet, el WWW, es la plataforma multimedia ideal para ejecutar presentaciones y programas que combinen imagen, sonido y vídeo.
La empresa encargada del servidor Web, East Coast Advertising & Publicity, continúa ofreciendo este servicio incluso después del estreno de la película, además de actualizar su contenido periódicamente para responder a los gustos de los usuarios que se conectan por primera vez y de los asiduos. El elemento central del programa es la ciudad de Gotham con sus diversos escenarios por los que los cibernautas pueden moverse y explorar.
La Biblioteca Gotham es uno de los lugares de obligada visita, pues en ella se encuentra toda la información referente a la película, así como "El Libro Oficial de la Pelicula" que guarda los prolegónemos de todo el rodaje y las tomas individuales de cada personaje. Fotografías de todos ellos, de los momentos cumbres del film seleccionados y actualizados temáticamente cada semana, pueden ser visionados en la Galería Gotham, otro de los sitios a visitar. En la Sala de Cine están disponibles los trailers y momentos inéditos; y en Radio Gotham se emiten videoclips y fragmentos de la banda sonora en la que destaca «Kiss from a Rose» de Seal.
La interactividad alcanza sus máximas cotas en la Oficina de Correos, en la que podremos dejar mensajes a los personajes de la película y que serán contestados por ellos mismos; y en un juego que nos planteará el Príncipe de los Embaucadores mientras nos paseamos por Gotham. Si desciframos los enigmas del mismo llegaremos a Claw Island, donde Riddler nos planteará algunos más, que de resolverlos accederemos a la Cueva de Batman, en la que podremos contemplar detalles exclusivos sobre el héroe y el film en un premio merecido a nuestro esfuerzo. Si disponéis de acceso a Internet, no dejéis de pasaros por Gotham on-line, porque, sin duda, merece la pena.

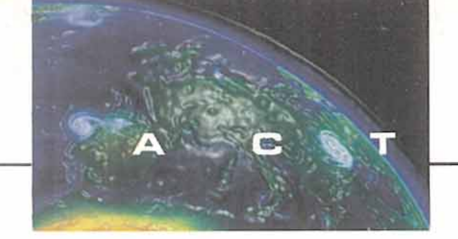


«BATMAN FOREVER»

¡Vuelven los malos!

Ya está aquí la tercera entrega cinematográfica de las aventuras de Batman. Y, desgraciadamente, el superhéroe y su inseparable Robin volverán a triunfar sobre una galería de malos-malísimos-entrañables-simpáticos-fascinantes y, por encima de todo, mucho más divertidos que el bueno de la película. Sin ellos, las andanzas del hombre-murciélago serían más aburridas que Carmen Sevilla cantando "los ciegos" en una discoteca de bakalao –aunque, eso sí, igual de surrealistas–. En esta ocasión, los villanos son Two Faces, encarnado por Tommy Lee Jones –"El Fugitivo"–, y The Riddler, caracterizado por Jim Carrey –"La máscara"–.
Para «Batman forever», Tim Burton ha dejado las tareas de dirección en manos de Joel Schumacher, un anodino, pero eficiente profesional, y se ha limitado a producir el filme. Batman de noche y el millonario Bruce Wayne de día es Van Kilmer –«The Doors», «Top Gun»–, Nicole Kidman hace de la chica que nunca falta en el género y Chris O'Donnell –«Esencia de mujer»– va del joven Robin por la pantalla. El complemento lo pone una banda sonora con canciones de U2, PJ Harvey, Massive Attack, Offspring o Nick Cave, entre otras rutilantes estrellas del rock. Por último, una recomendación: salirse del cine en el momento en que el triunfo de los malos parece inminente; justo entonces, los superpoderes de Batman dan la vuelta a la tortilla y la "peli" pierde su interés.

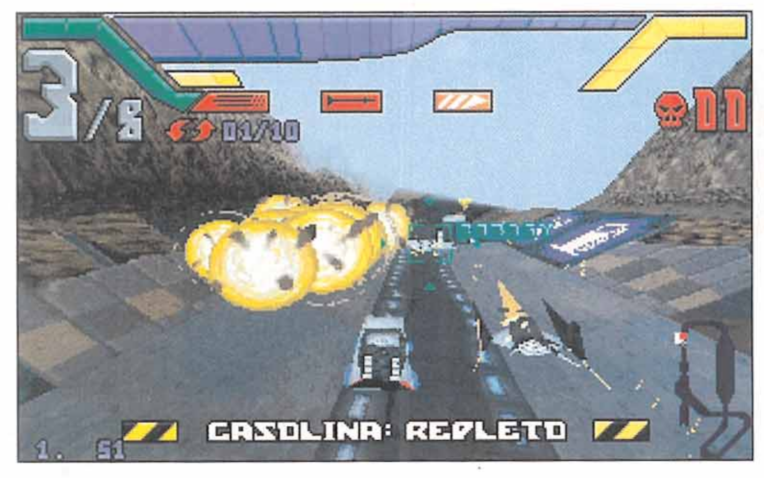
S.E.A.



Descubre sus últimos proyectos

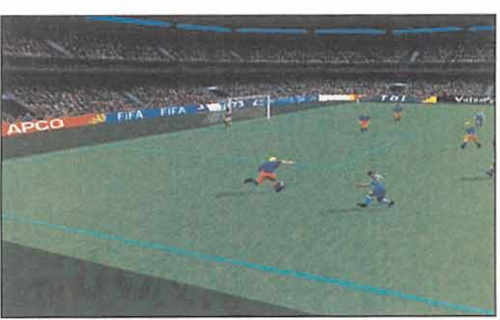
Electronic Arts

ELECTRONIC ARTS PASA POR SER UNA DE LAS MÁS IMPORTANTES COMPAÑÍAS DE SOFTWARE A NIVEL MUNDIAL. Y, PARA MANTENER ESE LIDERAZGO, NADA MEJOR QUE APOSTAR SOBRE SEGURO CON UN BUEN NÚMERO DE TÍTULOS, DOTADOS DE UNA ENORME CALIDAD. ENTRE ELLOS, LAS ÚLTIMAS PRODUCCIONES DE BULLFROG Y DELPHINE QUE, TRAS UN LARGO DESCANSO, VUELVE A LA CARGA CON EL QUE QUIZÁ SEA EL JUEGO MÁS IMPACTANTE DE LA TEMPORADA, EN PC. DESCUBRAMOS EL SECRETO DE ESTE ESPECTACULAR PROGRAMA.

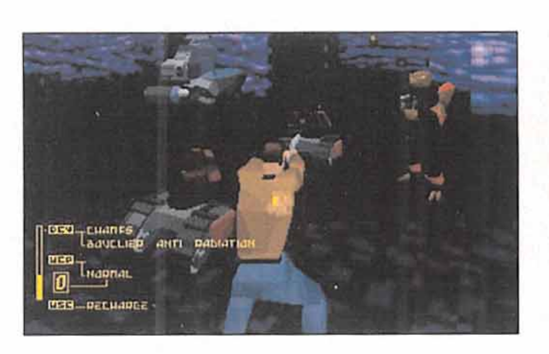


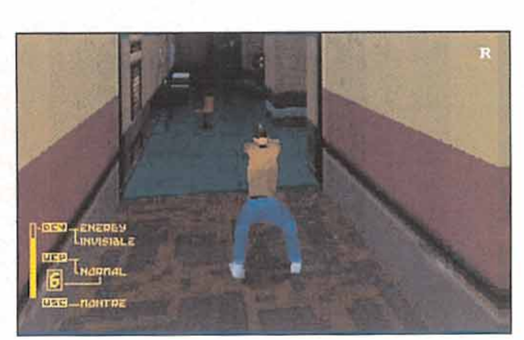
Para empezar, hay que hablar de conversiones y segundas partes que, como podremos comprobar dentro de pocos meses, en el caso de Electronic Arts son mucho más que buenas. El primero de los títulos esperados es «The Need for Speed», versión PC. Opciones de juego en alta resolución, FMV a pantalla completa –sin necesidad de tarjeta MPEG– y algunos de los más bellos automóviles del mundo, son las credenciales de esta adaptación del conocido CD de 3DO.
Continuemos con la que quizá pueda ser considerada como una de las mejores aventuras gráficas de la temporada, «Sherlock Holmes 2». Gráficos y voces digitalizados, y una trama basada en la desaparición de Mycroft, el hermano de Sherlock, es la base de la segunda entrega de las aventuras del popular detective creado por Conan Doyle, según Electronic Arts.
Por su parte, Electronic Arts Sports, la división deportiva de la compañía, acaba de cedernos las primeras imágenes de «FIFA Soccer 96». El juego, que aparecerá en versiones PC CD, Saturn, PlayStation, Mega Drive y Super Nintendo, ofrece una espectacular novedad en los tres primeros sistemas, la





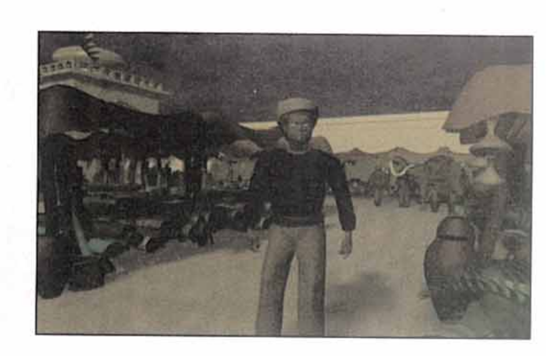






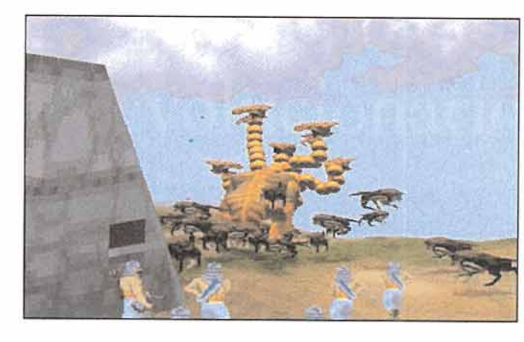






tecnología Virtual Stadium, que proporciona una variedad de perspectivas prácticamente infinita. El diseño gráfico ha sido realizado en estaciones Silicon Graphics.

Y llegamos a Bullfrog. ¿Qué sorpresas nos deparan los creadores de «Magic Carpet»? En primer lugar, «Hi Octane», una especie de rally de demolición futurista, realmente espectacular. Y en segundo, una segunda. Una segunda parte, claro. Más concretamente, «Magic Carpet 2». Y de este juego, poco se



puede decir que no se sepa, aparte de que supera –¿increíble?– en casi todo a su antecesor.

Terminemos a lo grande. Con Delphine. La compañía que realizó «Another World» y «Flashback», prepara, precisamente, la continuación de la serie. El programa, que comenzó llamándose «Project Morph», más tarde «Crossfire» y, por fín, aparecerá con el título definitivo de «Fade to Black», es una verdadera genialidad en 3D. Uno de esos programas que aparece cada muchos meses, y que acaba convirtiéndose en clásico, de forma inevitable. Y si no, al tiempo.

Apogee se supera a sí misma

Duke Nukem 3D

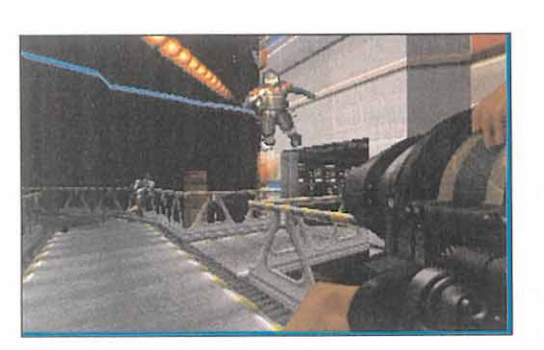


TRAS «RISE OF THE TRIAD», APOGEE PARECÍA HABER ELEVADO TANTO EL LISTÓN, QUE RESULTABA CASI IMPOSIBLE IMAGINAR ALGÚN PROGRAMA DE CORTE SIMILAR A ÉSTE, QUE ROMPIERA DE NUEVO TODAS LAS BARRERAS ESTABLECIDAS. PERO ASÍ PARECE QUE VA A OCURRIR CON LA ÚLTIMA PRODUCCIÓN DE TAN CONOCIDA COMPAÑÍA. «DUKE NUKEM 3D» RETOMA A UNO DE LOS HÉROES CLÁSICOS DE APOGEE, SÓLO QUE EN UN JUEGO QUE NO TIENE NADA QUE VER CON LAS DOS ENTREGAS ANTERIORES PROTAGONIZADAS POR ESTE PERSONAJE, SINO QUE ENTRA DE LLENO EN EL GÉNERO DE LOS ARCADES EN 3D, PARA REVOLUCIONARLO, SI CABE, UN POCO MÁS.

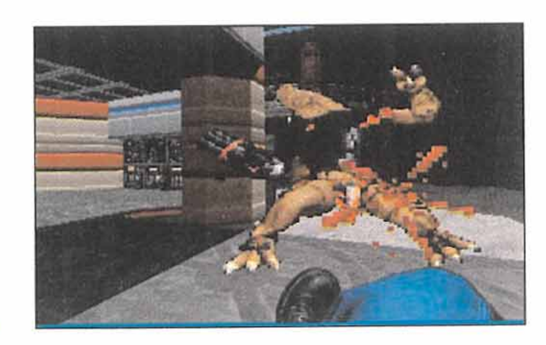

APOGEE
En preparación: **PC CD-ROM**

El Gobierno Mundial ha cerrado la ciudad de Los Ángeles, convirtiéndola en una cárcel. Mientras tanto, ciertos científicos malvados han activado las plantas nucleares de la ciudad, y están construyendo la bomba definitiva, para lograr el control de la Tierra.
Duke Nukem debe entrar en acción, introduciéndose en Los Ángeles para acabar con estos planes de destrucción. El final de su misión le llevará a una base espacial orbitando en torno a la Tierra, que controla el campo energético que se ha desplegado sobre nuestro planeta.

Este es, a grandes rasgos, el perfil argumental de «Duke Nukem 3D», un juego lleno de novedades en un género que cada día resulta más difícil de renovar.
Y mientras esperamos a septiembre, mes en el que el programa verá la luz, comentemos alguna de sus características más destacadas, para hacernos una idea del gran trabajo que está desarrollando Apogee.
La resolución SVGA opcional resulta, quizás, uno de los datos más atractivos, junto a la posibilidad de juego por modem (2 usuarios) y red (4 usuarios). Pero, en cuanto a la acción, «Duke Nukem 3D» no se queda corto: correr, saltar, nadar, volar, mirar arriba y abajo, mapeado 3D –varios pisos–, viajes en coche y metro, efectos de luz...
Todo un lujo de juego que, junto a «Terminal Velocity», otro proyecto que Apogee está desarrollando conjuntamente con «Duke Nukem 3D», puede convertirse en uno de los grandes bombazos de la temporada.







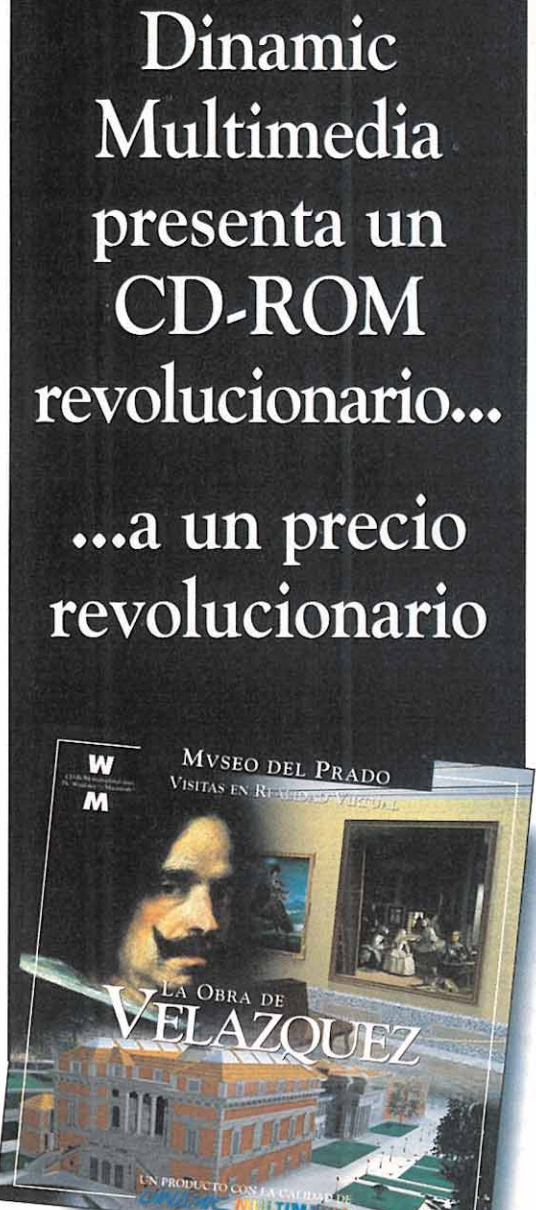
Con más de 120 minutos de audio, 30 minutos de vídeo, 308 Mb de fotografías y más de 6Mb de texto, es la mayor obra electrónica publicada nunca sobre nuestro pintor más universal.



También se ha reproducido el exterior del museo. Podrás pasear por sus jardines, observar las escalinatas y columnas, todo ello mediante un simple "click" del ratón.



Para que la información sea más comprensible se han incluido también más de 1300 referencias de hipertexto que amplían el concepto mediante fotografías, texto, audio, vídeo...





YA A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERIAS, Y TIENDAS DE INFORMÁTICA POR SÓLO:

4.950 Ptas.



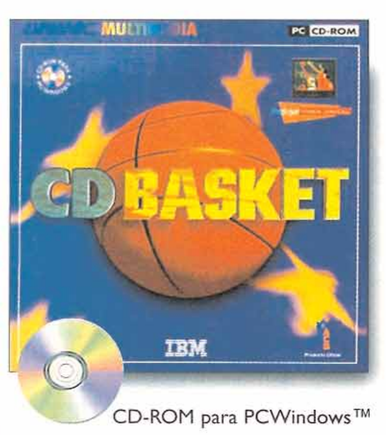
Mediante las más modernas técnicas infográficas se han recreado las salas del museo, por las que podrás moverte libremente, examinar los cuadros, escuchar las explicaciones de un experto...



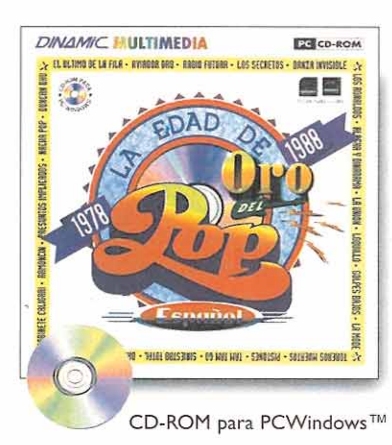
Accederás a la información más completa sobre cada una de sus obras en el Prado: tema, personajes, contexto histórico, técnica y composición, detalles comentados, ampliaciones con hasta zoom x8...



Todo esto se completa con el test didáctico Velazquiz, línea histórica, evolución del estilo y técnica de Velázquez, historia y plano del Museo del Prado...



CD-ROM para PCWindows™



CD-ROM para PCWindows™

Y además, dos precedentes imprescindibles:

• CD BASKET

- Las imágenes más espectaculares de la liga ACB 93-94 en formato de vídeo digital.
- La mejor base de datos del basket español con 11 años de estadísticas ACB-IBM
- Acceso inmediato a más de 250.000 datos sobre cerca de 1.000 jugadores, entrenadores y árbitros.
- Y en su interior, de regalo, el PCBASKET 2.0

• LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL

- Los 200 grupos más representativos de nuestra edad de oro: desde Mecano a El último de la fila pasando por LaUnión, Duncan Dhu, Radio Futura, Danza Invisible, Nacha Pop...
- Más de 600 MB de información, fotos, audios y vídeos de las más inolvidables canciones.
- Los protagonistas cuentan sus más intensas vivencias: Ramoncín, Alaska, José A. Abellán...



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

MICROMANÍA ES UNA REVISTA INTERNACIONAL. LA PRUEBA LA TENÉIS EN QUE RECIBIMOS CARTAS DE DISTINTOS PAÍSES DEL EXTRANJERO, COMO OCURRE CON NUESTRO AMIGO PORTUGUÉS DE HOY. PERO NO IMPORTA EL IDIOMA NI LA PROCEDENCIA, SINO EL CONTENIDO Y EL INTERÉS DE LO QUE NOS CONTÁIS Y PREGUNTÁIS. TODAS LAS CARTAS SON ATENDIDAS Y RESPONDIDAS EN MAYOR O MENOR MEDIDA, AUNQUE SÓLO ALGUNAS PUEDAN APARECER EN ESTE PEQUEÑO, A NUESTRO PESAR, ESPACIO. NO OBSTANTE, NO DESESPERÉIS Y SEGUID ESCRIBIÉNDONOS CON LA MISMA FRECUENCIA CON QUE LO LLEVÁIS HACIENDO DESDE EL PRIMER NÚMERO, Y AUNQUE AHORA EN VERANO CON EL CALOR NO APETEZCA MUCHO DARLE AL BOLÍGRAFO, A NOSOTROS NOS SIGUE GUSTANDO LEER VUESTRAS CARTAS.

Desde Portugal

La revista está muy bien, manteniendo como es lógico su estructura y características base. Con todo, apenas una cosa desagradable me llamó la atención, y es que el nivel de la clasificación general de los juegos ha disminuido en relación con épocas anteriores de Micromanía.

Antes se describían completa y minuciosamente los contenidos de cualquier juego, por lo que a todos nos gustaría que Micromanía continuase con sus no menos importantes referencias de sonido, gráficos, jugabilidad, adicción, etc.

Para certificar que lo que digo es verdad, haced mi pregunta a todos los lectores y confirmarán que la revista quedaría bastante más completa si se continuase con su antiguo método...

...Aprovecho también las últimas líneas de esta carta para pediros que me respondáis sobre cuál es el motivo de que PCmanía no se venda en Portugal, puesto que aquí, en Lisboa, me gustaría adquirirla como hago con Micromanía.

Paulo José (Lisboa)

RESPUESTA: Antes que nada, esperemos que disculpes los posibles errores en la interpretación de tu carta, ya que nuestro conocimiento del portugués es como el tuyo del español, pero nos entendemos.

Comprendemos y aceptamos tu opinión y la de otros lectores de que os gustaba más la anterior clasificación, pero en nuestra opinión, son muchos los factores que habría que analizar en un juego, y al no poder ponerlos todos, pues la valoración se haría interminable, hemos optado por poner una nota general y comentar aspectos específicos en el texto.

En cuanto a PCManía, son muy pocos los ejemplares que se envían a tu país y se agotan rápidamente, por lo que lo mejor que podrías hacer sería suscribirte y así la recibirías en el mismo mes de su salida aquí, en España.

Apoyo a otro lector

Esta carta va en apoyo de Juan Lozano Atiénzar Godoy, cuya carta salió en la revista de Marzo. Yo estaba pensando en comprarme un ordenador nuevo, pero después de leer su carta me puse a reflexionar. Soy poseedor de un 386, y al poco tiempo el ordenador se me ha quedado pequeño. ¿Y por qué? Muy sencillo. Yo veo bien que los ordenadores se hayan de ir modernizando, pero no en tan poco tiempo, porque mi ordenador sólo tiene dos años y ya lo he tenido que ampliar. ¿Y por qué en algunos juegos si no tienes tarjeta de sonido no puedes jugar? Es un fastidio ir a tiendas de informática y ver un juego o programa que, como no tienes suficiente RAM, no puedes usarlo o necesitas tarjeta de sonido. Yo también pienso como Juan que esto es un complot soft-hard para que tengamos que actualizar nuestros ordenadores y así las empresas ganan dinero.

Alex Martínez (Barcelona)

RESPUESTA: En Micromanía respetamos la opinión de todos nuestros lectores y nos hacemos eco de todas vuestras quejas, pero la afirmación de la existencia de un "complot" nos parece algo exagerada. Como ya afirmamos en otras cartas, la ampliación de los equipos no responde a los caprichos de los creadores de juegos, sino a las necesidades de los usuarios debido al avance imparable de la tecnología usada en dichos videojuegos. No se puede disfrutar de maravillas de la técnica sin los equipos apropiados, además de que, evidentemente, todo tiene un precio.

Más peticiones

Os felicito. Vuestra revista es muy buena y completa. Pero me gustaría pediros una cosa. Un apartado en el cual los lectores de la revista puedan intercambiar, comprar o vender videojuegos o accesorios para PC. También una tabla donde estén los mejores videojuegos.

Jesús Juanes Iglesias (Vizcaya)

RESPUESTA: Os aseguramos que a pesar de todas las páginas que tiene la revista, se nos quedan cortas en todos los números de la cantidad de información que os queremos dar. La idea de la sección de compra-venta nos la hemos propuesto, pero debido a anteriores malas experiencias la hemos desechado, pues reporta más problemas que ventajas, ya que tendría que ser una sección limitada al hardware para no suscitar polémicas sobre la legalidad del software que se vende o intercambia. En cuanto a la tabla, tenemos pensada una solución para tu propuesta, aunque por el momento no podemos concretar nada más.

Un lector clarividente

Soy un lector que pasó de ser esporádico en la segunda época a ser fijo en la tercera. El porqué, creo que resulta evidente; Micromanía es una revista excelente en su género abarcando y globalizando todo lo referente al expectativo mundo de la informática sin perder el norte: los juegos, la informática de entretenimiento.

Así, les felicito e invito a seguir perfeccionando su visión y filosofía, además de aprovechar estas líneas para aportar algunas sugerencias:

- Podríais estudiar la posibilidad de proporcionar demos, utilidades, etc...
- Crear un club de la estrategia, ya que es mi temática preferida.

Francisco Bausa (Barcelona)

RESPUESTA: Gracias por tus elogios, que nos enorgullecen aún más, ya que también nos dices en tu carta que no eres persona que halague con facilidad. Además, pensamos que tienes un cierto don para ver el futuro, o un gran poder de convicción, porque como tu nos propones, este mes podrás disfrutar en grande con el contenido del CD-ROM que incluimos con la revista. Respecto a la sección de estrategia, es algo que nosotros también nos hemos propuesto; todo se andará...

Nexus-7 da su opinión

Réplica de Nexus-7 al escrito "Cartas al director" del número 4: "A propósito del Spectrum".

Queridos amigos A. Miguel y M. Francisco (Málaga): En mi artículo YO YA HICE constar que el Spectrum fue "pionero" y resalté su importancia. NUNCA DIJE que el Basic sólo pertenecía al pasado –eso es de vuestra cosecha–; en cuanto a las referencias que hice, las tengo contrastadas con otros documentos y datos de la época y actuales, y siento seguir estando en desacuerdo. A mis 33 añitos, y siendo desde hace mucho un forofo, que no supererudito –¡Dios me libre!–, de la informática, creo que también tengo derecho a opinar sobre el tema, aunque vuestra "historia" y la "mía" no coincidan. ¿Ok?

Rafael Rueda.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR



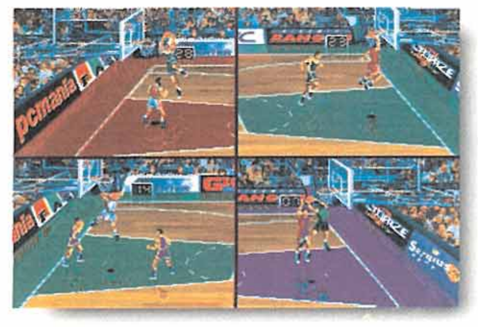
La base de datos te ofrece la más completa información sobre cada club: datos del equipo, palmarés, plantilla, entrenador...



El programa te ofrece la posibilidad de grabar la liga en cualquier momento. Aparece por primera vez en PCBASKET el concepto de ligas consecutivas.



A solas con tus jugadores y sobre la pizarra no hay limitaciones: 7 tipos de defensas, emparejamientos, áreas de actuación ofensivas. Si pierdes, no mires a nadie...



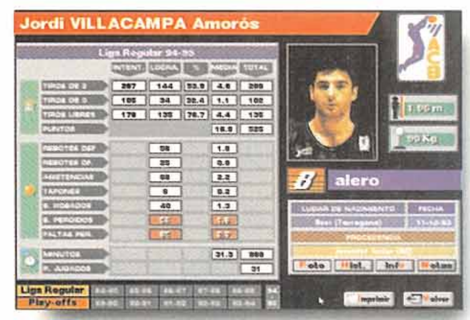
Y sobre todo, los mates. Este año son escalofriantes, de vértigo, y los puedes hacer atacando el aro desde cualquier posición.



Presentamos la versión 3.0 de PCBASKET, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de basket.

ACB PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

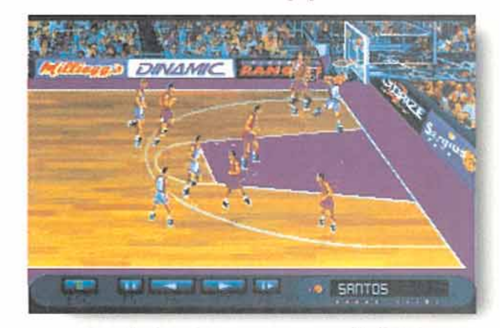




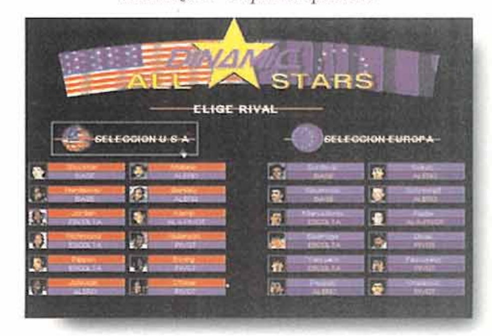
...y sobre cada uno de los jugadores, con una ficha personal que incluye estadísticas completas, foto, historial y un texto que te hará conocer en profundidad a todos ellos.



Refuerza tu plantilla fichando jugadores de la ACB e incluso las más grandes estrellas europeas y americanas. ¿Te imaginas a Michael Jordan o Toni Kucoc en tu equipo?



Con las jugadas que se ven en PCB3.0 sería una pena no tener repeticiones. Ponte a los mandos del vídeo, rebobina, ralentiza... lo que tú quieras.



Y como guinda, el DINAMIC ALL STARS. Haz una selección ACB y mídete a la selección europea o americana. Tus rivales: Jordan, Barkley, Kucoc, Radja...



Y también PC Fútbol 3.0, el programa de Michael Robinson.

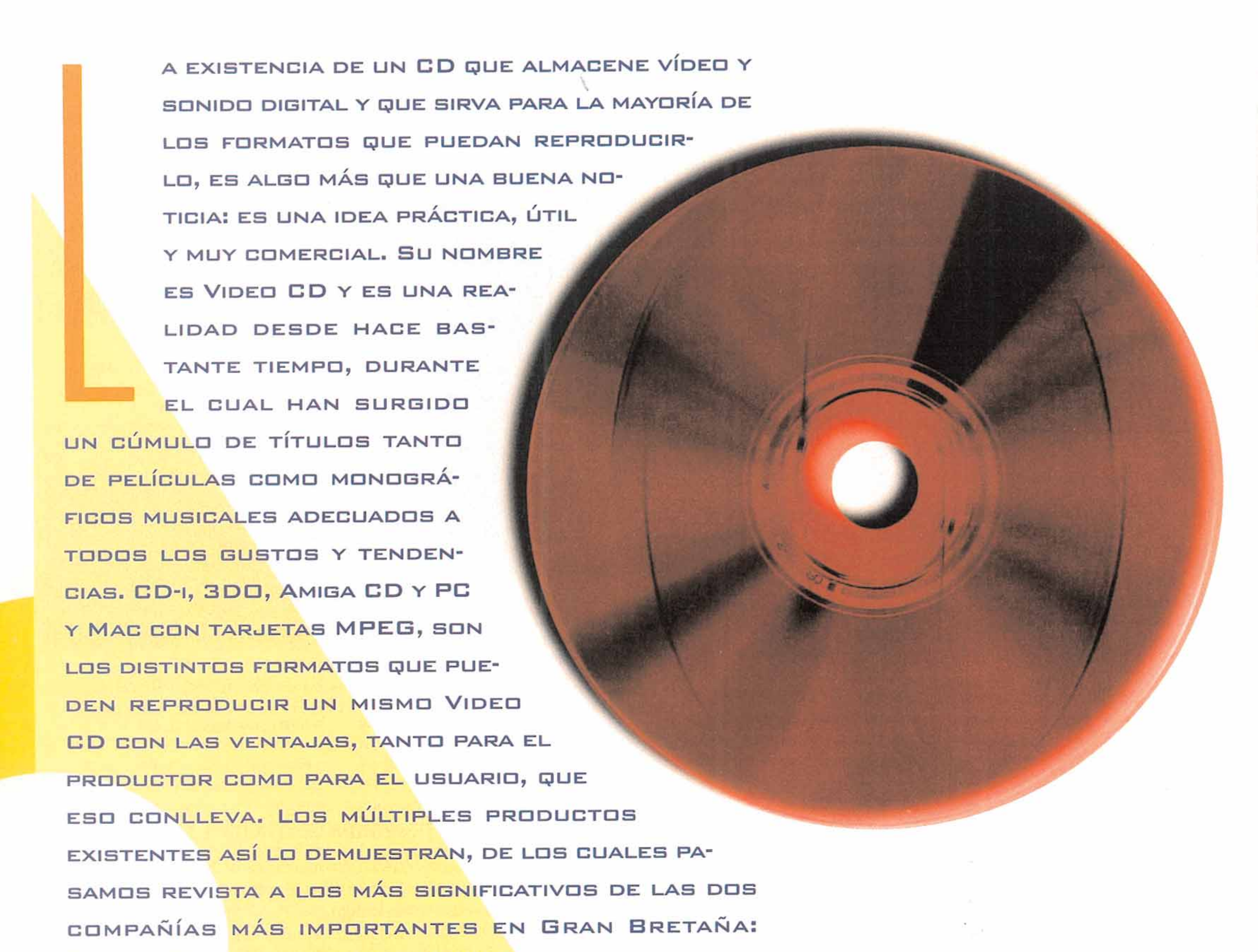
- Base de datos con los 40 equipos de Primera y Segunda División
- Seguimiento de la liga: clasificación, alineaciones, goleadores...
- Análisis de Michael Robinson sobre sistema de juego y posibilidades de los 20 equipos de Primera
- Gestión económica de cada club: fichajes y finanzas.
- Dirección técnica del equipo: tácticas, marcajes al hombre, áreas de actuación...
- El mejor simulador de fútbol: regates, cabezazos, chilenas...

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

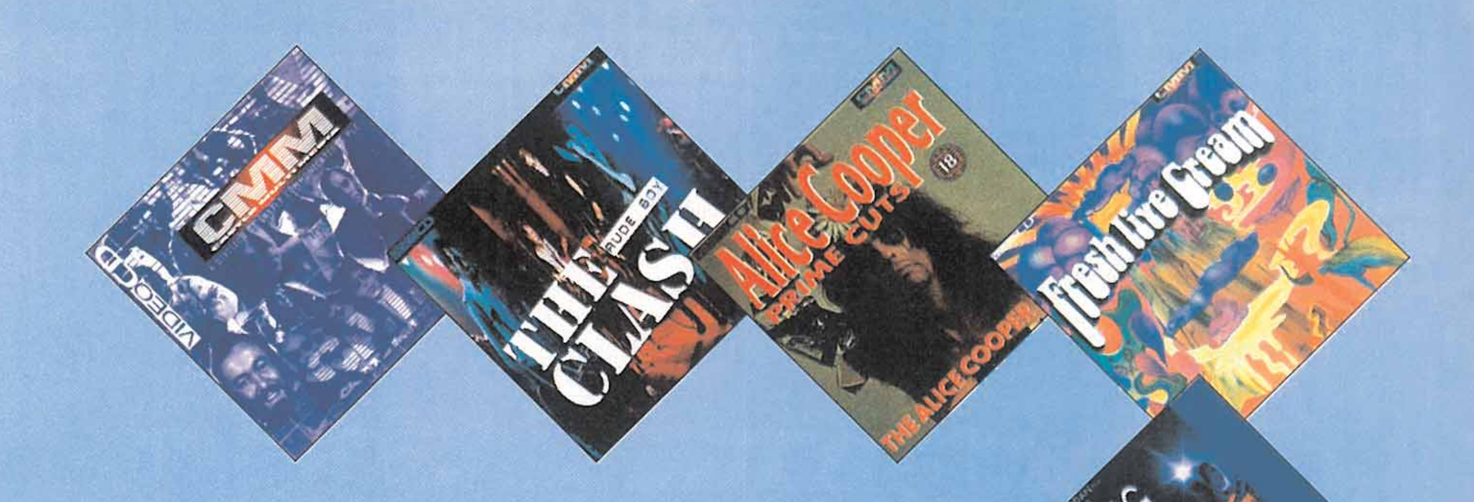
Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

VIDEO CD para todas las máquinas

por Derek dela Fuente y Carmelo Sánchez



La existencia de un CD que almacene vídeo y sonido digital y que sirva para la mayoría de los formatos que puedan reproducirlo, es algo más que una buena noticia: es una idea práctica, útil y muy comercial. Su nombre es Video CD y es una realidad desde hace bastante tiempo, durante el cual han surgido un cúmulo de títulos tanto de películas como monográficos musicales adecuados a todos los gustos y tendencias. CD-i, 3DO, Amiga CD y PC y Mac con tarjetas MPEG, son los distintos formatos que pueden reproducir un mismo Video CD con las ventajas, tanto para el productor como para el usuario, que eso conlleva. Los múltiples productos existentes así lo demuestran, de los cuales pasamos revista a los más significativos de las dos compañías más importantes en Gran Bretaña: Castle Communications y Polygram.



Castle Communications

Los seis títulos de esta compañía son monográficos sobre otros tantos artistas compuestos, sobre todo, por vídeos extraídos de grabaciones en directo de las canciones más significativas. Algunos, además, incluyen imágenes y documentos sobre el tema que tratan. De gran calidad y realización muy cuidada en general, al ser artistas específicos, van dirigidos sobre todo a los fans de los mismos.

THE CLASH. THE RUDE BOYS

The Clash, junto con Sex Pistols, son sinónimos de desenfreno y escándalo en su comportamiento en los escenarios. El culto que brindan sus seguidores a esta banda pun, es impresionante, como demuestran los 2 CD que contienen la grabación de un tour de los mismos. En total, son 29 pistas de música estridente, frenética, acompañada de los actos violentos de la banda y sus seguidores en los conciertos. El Video CD tiene ua duración de 90 e incluye clásicos como «Rude Boy», «Tommy Gun» o «Sex, Drugs and Rock N Roll», además de un libreto de sólo cuatro páginas sobre la historia del CD, que a todas luces parece bastante insuficiente. De todas formas, la calidad de la grabación satisfará de sobra a los fans de The Clash.

ROLLING STONES LIVE AT THE MAX

Los grandes monstruos del rock siguen en activo, y dando más guerra que nunca.
Este CD recopila sus mejores y más importantes títulos en una grabación imprescindible para los amantes del rock, aunque no sean fans específicos de los Stones. «Ruby Tuesday», «Sympathy For the Devil» o «Its Only Rock and Roll» saben a poco después de haber visualizado los 112 minutos de excelentes canciones, espléndidas imágenes del grupo y montones de cabriolas de Jagger.
Casi todo son conciertos en directo grabados en Londres y Berlin.

JIMI HENDRIX. RAINBOW BRIDGE

El nombre lo dice todo, sin necesidad de más preliminares, del auténtico primer gran guitarrista eléctrico del mundo. «Rainbow Bridge» llegó cuando el estaba cerca del final de su carrera, antes de su muerte, momento en el cual se planteó un debate sobre si se trataba de su mejor obra. El contenido de los 2 Video CD es uno de sus más melódicos y estructurados elepés con títulos como «Dolly Dagger» o «Foxy Lady»; a los que acompaña un documental sobre el acontecimiento hippie de «Rainbow Bridge», que ocupa un total de 2/3 de la obra. Jimi aparece en el segundo CD y las pistas son demasiado cortas y sin demasiada música, pero es mejor que nada. Jimi Hendrix vive aún, y quien vea este producto se convertirá sin duda en un fan suyo.

ALICE COOPER. THE ALICE COOPER PRIME HISTORY. PRIME CUTS

Anunciado como "la vision fundamental de Alice", es verdaderamente una oferta interesante, ya que nos ofrece auténticos clásicos del rock, como «Schools Out», «Poison u Only Women Bleed». El vídeo se completa con interesantes comentarios sobre Alice hechos por Ozzy Osbourne, Slash –Guns and Roses–, el productor Bob Erzin y él mismo. En los 2 CD hay veinte canciones grabadas en directo, muchas de ellas inéditas, lo que nos anima a calificarlo como un producto curioso o una rareza. Os aseguramos que merece la pena verlo y escucharlo, aunque no ofrezca ningún aspecto innovador o espectacular no visto antes. Gustará a los fans aunque sin sorprenderlos.

LIVE FREASH CREAM. CD VISION

Eric Clapton, junto a Ginger Baker y Jack Bruce, fundó la banda Live Fresh Cream en el año 1966 y, aunque se disolvió en el año 1969 con un concierto en el Albert Hall, en esos tres años constituyeron una de las bandas mas significativas de los 60. Este CD es un auténtico "rockumental" que nos ofrece música, entrevistas y todos los datos sobre los tres miembros del grupo. Con imágenes de la banda en blanco y negro y de los

VIDEO 

conciertos en color, además de una música notable a través de clásicos como Spoonful. Son canciones que tienen 30 años, pero cuyo sonido y producción podría haber sido hecha hoy, destacando los directos de sus tours por los USA y el final del Albert Hall. Una pieza de la historia del rock que no debe ser ignorada.

BELINDA CARLISLE. RUNAWAY LIVE

Otro doble CD de un concierto en directo de un artista musical. Se trata de una representación del tour Runaway que Belinda Carlisle realizó en 1990, en la que se despliegan los pormenores de dicha gira y el sensacional talento de esta cantante. «I Get Weak», «Heaven is a Place» o «Mad About You» son algunos de los éxitos que incluye, junto con otras canciones buenas y algunas bastante mediocres. A pesar de que su característica voz hace que sus canciones sean parecidas, su efervescente estilo nos introduce bien en las mismas ayudado por las fabulosas imágenes y vídeo del concierto.

Polygram

Polygram no desdeña la realización de Video CD musicales, aunque se centra primordialmente en el cine. Películas íntegras con gran calidad, tanto de imagen como de banda sonora, son sus baluartes, sin olvidar que disponen de títulos muy taquilleros que poco a poco van convirtiendo a este formato. El cine y las aplicaciones multimedia se dan la mano para crear un verdadero entretenimiento interactivo.

PINK FLOYD. THE WALL

«The Wall». Algo más que una serie de conciertos, toda una leyenda, y un álbum que marcó una época en la historia del rock y de sus creadores, Pink Floyd. «The Wall», con el single superventas del mismo título, llevó a la banda a la distinción entre las masas, y ahora llega a nosotros en Video CD, prácticamente el último formato que le faltaba por tocar. Examinando la leyenda, en nuestra opinión, la mitad del CD es un tanto horrible, mientras que la otra mitad es brillante. Grandes solos y magnífica cinematografía, ganan puntos por igual tanto para quien le guste la música como para aquellos que quieran ver una buena película.

KEEP THE FAITH. AN EVENING WITH BON JOVI

Se les puede querer o se les puede detestar, pero hay que admitir que Bon Jovi son una de las mejores bandas de rock en la actualidad. Esta compilación doble contiene las mejores canciones de el grupo –«Wanted Dead or Alive», «Keep the Faith», «Living on a Prayer»– hasta hacer un total de 16 que forman parte de un concierto incluido de forma íntegra, que nos permite ver y oír a Bon Jovi, hablar con el público y disfrutar como si realmente estuviéramos allí. Si además contamos con el añadido de versiones acústicas de sus canciones y multitud de imágenes "detrás del telón", este Video CD se convierte en una experiencia interesante y en un producto muy valioso. Es para disfrutarlo con el volumen muy alto.

THE CRYING GAME

Es simplemente una muestra de las películas que Polygram ha desarrollado para CD-i a la que podemos sumar títulos como «Patriot Games», «Sliver» o «Kika», la película de Almodóvar que va a salir en breve. «The Crying Game» –«Juego de Lágrimas», en nuestro país– es uno de los mejores films que hoy por hoy existen en este formato de vídeo digital. Mezcla intriga, thriller, turbios asuntos políticos y relaciones humanas, dirigidas de forma magistral por Neil Jordan, además de la buena interpretación de Stephen Rea.
Está calificada para mayores de 18 años y, aunque tiene algunas escenas sangrientas, no despliega en ningún momento violencia gratuita. 112 minutos que mantienen en tensión al espectador, mientras disfruta de uno de los mejores soportes de vídeo digital doméstico: el CD-i.

LESLIE NIELSEN IN BAD GOLF MADE EASIER

La estrella de Naked Gun –«Agárralo como puedas»–, creador del arte de que una actuación mala parezca buena, comienza su tutorial de golf con las palabras: "Tu no puedes jugar al golf para sentirte mal, pero puedes jugar mal al golf para sentirte bien". Es difícil describir cómo cada cierto tiempo un diálogo disparatado cambia totalmente el curso de lo que estaba diciendo al principio.
Leslie Nielsen interpreta otro de sus locos papeles, para contarnos lo que opina del golf y de su práctica, mientras de fondo golfistas profesionales hacen sus hoyos.
Es lúdico, es instructivo y, además, muy divertido, como corresponde a las apariciones de dicho actor. 48 minutos de gracias y chistes malos sobre el golf en un vídeo que también incluye graciosas tomas falsas de la realización del mismo y apariciones esporádicas de personajes famosos del cine.

VIDEO CD



MODEM BLASTER Y PHONE BLASTER

Tarjetas de comunicaciones

Fabricante: CREATIVE LABS







La oferta de productos para PC y compatibles de Creative Labs se incrementa constantemente, además de demostrarnos que los creadores de Sound Blaster no sólo saben hacer buenas tarjetas de sonido. También se atreven con el campo de las comunicaciones entre ordenadores con tres tarjetas de amplias prestaciones y distintas características para cubrir cualquier necesidad.

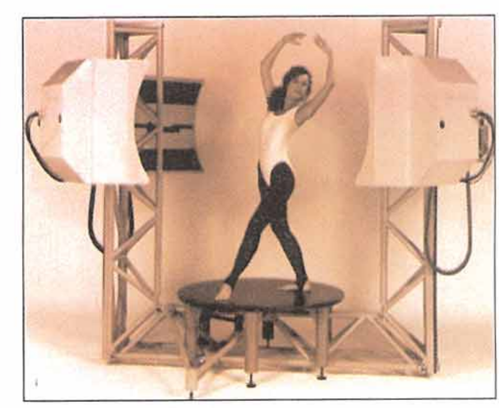
Modem Blaster es una tarjeta modem/fax –disponible en dos modelos, a 14.400 y 28.800 bps– que proporciona una alta velocidad de transferencia de datos junto con facilidades de corrección y compresión según los protocolos V.42/MNP 2-4 y V.42bis/MNP 5. Jugar por modem –incluyen los juegos «Descent», «Warcraft» y las versiones shareware de «Doom» y «Heretic», junto con la tarjeta–, conectarse a cualquier BBS o incluso a Internet, o participar en los nuevos servicios de telejuegos son algunas de las posibilidades que ofrecen estos modems internos que ya se comercializan en USA a 100 y 200 dólares.

De igual forma, aunque ya entrando en aspectos más profesionales y menos lúdicos de gestión de comunicaciones telefónicas, Phone Blaster viene a cubrir la oferta de Creative en cuanto a tarjetas modem/fax de gama alta. Esto se consigue con la inclusión en la misma tarjeta de un modem/fax de 14.400 bps, una Sound Blaster 16 y un altavoz telefónico. El resultado es un servicio telefónico y de fax de altas prestaciones –contestador, acceso remoto, música en espera, grabación y envío de voz, etc.– en nuestro PC con la funcionalidad y ahorro que ello supone para el usuario que lo necesite, tanto en su trabajo como en su casa. El precio de esta tarjeta de ilimitadas posibilidades es de 250 dólares USA.

WHOLEBODY SCANNERS 3D

Escáneres de formas en 3d

Los primeros escáneres 3D que capturan la forma y el color de un cuerpo humano entero en una sóla pasada, ya son una realidad. Los ha creado Cyberware, una compañía líder en este campo con diez años de experiencia y que revolucionó, hace un tiempo, el mundo de los gráficos por ordenador cuando consiguieron hacer este mismo proceso con caras humanas.



Fabricante: Cyberware

Por ahora existen dos modelos –WB2 y WB4– que tardan doce segundos en escanear un cuerpo completo en 3D, mediante el empleo de dos o cuatro escáneres que montan en su estructura. El mayor número del modelo, WB4, aumenta la precisión al capturar zonas del cuerpo difíciles, como son los brazos. El resultado se envía a una "workstation" que consigue un modelo tridimensional nítido y claro del cuerpo en cuestión tras el empleo de herramientas gráficas desarrolladas por Cyberware.

Estas máquinas profesionales son usadas tanto por diseñadores como animadores, investigadores o antropólogos, que pueden transformar formas reales en imágenes manejables y fácilmente estudiables. Sus usos van desde el CAD hasta los efectos especiales para películas, aplicaciones médicas, estudios ergonómicos o diseño artístico de productos.

SONY MD DATA

Dispositivo de almacenamiento

Fabricante: Sony



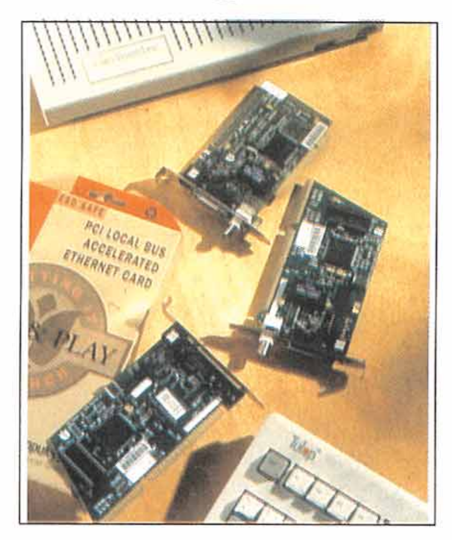
Sony ha tenido la gran idea de adaptar sus aparatos minidisks para que puedan ser usados en los PC como medios de almacenamiento masivo de datos. Los discos que utilizan estas unidades tienen una capacidad de memoria de 140 MB, y son de tres tipos diferentes: grabables, de sólo lectura (MD ROM) e híbridos, con sectores pregrabados y otros en los que se puede escribir. Como ocurre con los CD-ROM, además de poder reproducir MD DATA, también se podrán escuchar minidisks de audio.

Su modo de funcionamiento consiste en calentar un punto en el disco por un campo magnético hasta su punto Curie, momento en el cual se escribe un bit, que se memoriza al enfriarse la superficie del disco. La lectura se realiza mediante láser de baja potencia.

MD DATA es de tamaño reducido, equivalente al de un CD de audio portátil, con una capacidad superior a la de cualquier disco flexible y con un número de grabaciones mayor. El modelo externo estará disponible a final del verano, y el interno ya se comercializa a un precio de 79.900 pesetas; siendo, por otra parte, 3.550 pesetas el de los cartuchos.

SISTEMAS PLUG AND PLAY

Tarjetas de autoconfiguración



Fabricante: TULIP

Los problemas de instalación de componentes y de incompatibilidad con otros ya instalados, son muy frecuentes entre los usuarios de PC. Al ser cada parte de un compatible de distinto fabricante todas necesitan algún tipo de variación en su configuración para evitar conflictos, aunque sólo sea variar un IRQ o un DMA. Un sistema Plug and Play no necesita que el usuario entienda de interruptores, jumpers o tenga nociones de hardware o software para vérselas con complejos problemas de instalación. Simplemente, se inserta y él mismo se autoconfigura chequeando las variables del sistema y evitando posibles conflictos con otros dispositivos ya instalados. El estándar Plug And Play de Intel y Microsoft, y adoptado por Tulip entre otros fabricantes, resuelve automáticamente las asignaciones de memoria, entrada/salida, canales DMA o interrupciones.

Permiten, además, la desinstalación de dispositivos portátiles sin necesidad de apagar el equipo ni alterar el normal funcionamiento del mismo.

Los componentes que incluyen este estándar son variados: tarjetas de vídeo y sonido, controladoras, tarjetas de red, etc. Sus cualidades de autorresolución de conflictos serán especialmente útiles si se usan sistemas operativos del tipo Windows 95. Para más información, en Tulip Computers (91-3720819).



HERRAMIENTAS

Manual imprescindible de pc tools 2.0 para windows



Para aquellos usuarios de «PC Tools 2.0 para Windows», será indispensable que tengan este detallado manual sobre su uso y aplicación, sobre todo si no se domina el idioma de los británicos. Para empezar a tratar con este programa será necesaria la ayuda de un manual, y nada mejor que el que Anaya Multimedia nos propone.

Sus diez capítulos comentados al detalle, paso a paso, abren un mundo lleno de incógnitas, pero que se solucionan en este manual; eso y el hecho de que haya unos apéndices que nos servirán para solucionar las posibles dudas que aparezcan en el empleo de este programa, además de contar con multitud de consejos en cada apartado, avisos, precauciones, etc.

En definitiva, un excelente manual que se hará imprescindible para todos aquellos que quieran llegar a conocer y dominar el programa.

356 Págs. 3.795 Ptas.

JOSÉ DOMÍNGUEZ ALCONCHEL
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"

REALIDAD VIRTUAL

Realidad Virtual. Construcción de proyectos



Ahora que está de moda la Realidad Virtual, merece especial atención esta obra en la cual se muestra en qué consiste todo este lío para los no entendidos, así como para iniciarles en este maravilloso mundo.

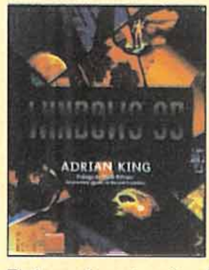
Ayudado por un disquete con ejemplos de R.V., el usuario no tendrá ningún problema a la hora de poder entender todo lo que en el libro se dice, y además está repleto de ejemplos y gráficos que facilitarán aún más todo el proceso de aprendizaje. Contiene maneras de adaptar el hardware existente para que funcione en el PC del lector, o bien cómo construir uno sus propias gafas 3D, sistemas de seguimiento de movimiento y más partiendo de cero, sin ningún conocimiento de programación o electrónica. Un producto que hará que ciertas barreras que se puedan presentar en determinados momentos pasen a formar parte de la historia.

372 Págs. 4.500 Ptas.

JOE GRADECKI
RA-MA
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

Windows 95



Cuando aún no ha aparecido el programa «Windows 95» en el mercado del software, McGraw-Hill y Microsoft Press han elaborado esta obra que, sin duda, proporcionará una gran ayuda a los usuarios de este nuevo sistema operativo.

Elaborado a través de diez capítulos, con la inclusión de un epílogo en el cual se hace una entrevista a los principales responsables de Microsoft, que van desde el inicio en este amplio mundo que supone Windows hasta llegar a la programación y dominio del mismo.

Cuenta con numerosos ejemplos, aunque se eche de menos el que no se hayan incluido ejercicios con solución.

Una buena obra que hará que los usuarios de Windows tengan un mayor dominio sobre el mismo.

411 Págs. 3.500 Ptas.

ADRIAN KING
MCGRAW-HILL/MICROSOFT PRESS
NIVEL "I"

DIVULGACIÓN

El libro mágico de los estereogramas para PC



Generar estereogramas –esos dibujos que no paracen más que aglomeraciones de multitud de dibujos en diferentes colores– que siempre, desde su boom hace poco tiempo, hemos deseado saber cómo se hacen y también hacerlos, ahora es posible gracias a esta explícita obra. En ella, además de venir con un floppy con el programa «RDSDraw 2.1», se explican las distintas clases de estereogramas que se pueden realizar, cómo funciona y cómo elaborar sus propias imágenes. Contiene multitud de ejemplos, así como también de muestras de estereogramas realmente impresionantes, este libro supone un nuevo reto a los amantes de las tres dimensiones –claro está que es un efecto visual–, elaborado para aquellos que no tengan un conocimiento demasiado amplio del manejo de un PC.

32 Págs. 2.600 Ptas.

DANIEL SILLESCU
RA-MA
NIVEL "I"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



JOYSTICK PARA SATURN
Palanca de juegos

Fabricante: SEGA



La producción de palancas de juegos de altas prestaciones se ha convertido en una constante para todo tipo de máquinas que dispongan de videojuegos. En estas mismas páginas apareció un modelo parecido para PlayStation, y ahora le toca el turno a Saturn. Los parecidos entre ambos son evidentes, tanto en aspecto externo como en prestaciones, ya que su cometido es idéntico: facilitar el control de los juegos de lucha. Ello se consigue con una organización de mando y botones similar a los de las coin-op's, unida a aspectos técnicos similares.

La superficie sobre la que se apoya el mando es muy ancha, para aprovechar la colocación de las manos con un manejo cómodo y que no se mueva en el fragor de la lucha. La palanca es precisa, estable y supersensible, respondiendo prestamente a nuestros movimientos. Con los botones pasa algo parecido: son ocho para cubrir el mayor número posible de funciones, totalmente programables y con opciones de turbo para disparo rápido, de fiabilidad elevada y respuesta rápida.

El diseño del conjunto es atractivo y ergonómico, con medidas distancias que logran que cualquiera juegue con él de manera cómoda y fructífera. Sega sigue ofreciendo lo mejor para su mejor máquina, a un precio de 18.990 pesetas (de importación).

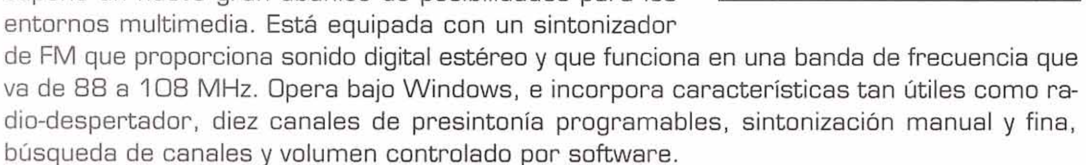
RADIO TRACK
Sintonizador de radio para pc

Fabricante: AIMS LAB



Son prácticamente pocas las funciones que le quedan por desarrollar a nuestros PC, ya que la inventiva e investigación de las numerosas empresas de hardware de todo el mundo han exprimido hasta la saciedad las posibilidades de los compatibles. Y lo siguen haciendo, como lo demuestra el nuevo lanzamiento de Aims Lab.

Radio Track es una tarjeta que va instalada en un slot de 8 bits del PC y que permite que escuchemos la radio mientras estamos delante de nuestro ordenador, lo que supone un nuevo gran abanico de posibilidades para los entornos multimedia. Está equipada con un sintonizador de FM que proporciona sonido digital estéreo y que funciona en una banda de frecuencia que va de 88 a 108 MHz. Opera bajo Windows, e incorpora características tan útiles como radio-despertador, diez canales de presintonía programables, sintonización manual y fina, búsqueda de canales y volumen controlado por software.



La funcionalidad de esta nueva tarjeta es más que evidente, que de sus cualidades técnicas obtiene una nítida recepción de radio, no en vano, se equipa con filtros cerámicos para alta sensibilidad de estaciones FM, así como un perfecto sonido gracias al amplificador incorporado que evita el uso de altavoces. Su precio será de, aproximadamente, 7.000 pesetas, y en España la distribuye UMD S.A. (94-4762993).

Flash

Ya están en el mercado los primeros ordenadores personales del mundo basados en el RISC PowerPC 603. Son los modelos Macintosh Performa 5200 y Power Macintosh 6200/75. Se trata de equipos multimedia equipados con procesadores de 75 MHz, de 8 a 12MB de RAM ampliables a 64, un disco duro de 500MB y CD-ROM de cuadruple velocidad. Pueden trabajar tanto con las aplicaciones Mac como las optimizadas para PowerMac para conseguir una ejecución mucho más rápida.

La R.V. en España tiene nombre propio: Realidad Virtual Asociados es una empresa de Madrid que pone a disposición de cualquiera los aspectos más punteros de ésta técnica. Mediante una serie de exposiciones interactivas sobre distintos temas del Universo Virtual nos acercan a mundos inventados, nos permiten practicar deportes sin cansarnos o nos muestran los últimos adelantos.

El ordenador de propósito general más rápido del mundo es el IBM Scalable POWERparalel SP2 con 512 procesadores IBM RISC System/6000 (RS/6000) para cálculo numérico y de datos intensivo. Es usado de forma remota por más de 1.200 investigadores de distintas universidades y empresas de todo el mundo que se conectan por modem al Cornell Theory Center, donde se encuentra la máquina.

El día 15 de junio se inauguró en Barcelona el primer café-restaurante conectado a Internet que hay en España. En él, tanto los expertos informaticos como las personas sin muchos conocimientos del tema pueden disfrutar de los servicios de Internet mientras toman un café. Por sólo 600 pesetas cada media hora, cualquier persona puede "bucear" por las redes de ordenadores repartidas por todo el planeta, en lo que constituye una nueva y revolucionaria forma de ocio y entretenimiento.

LucasArts Entertainment Company Presenta

Full Throttle™

Contiene regalo · Edición limitada · Solo en CD-ROM

Tipos duros. Duras motos.
En un duro mundo

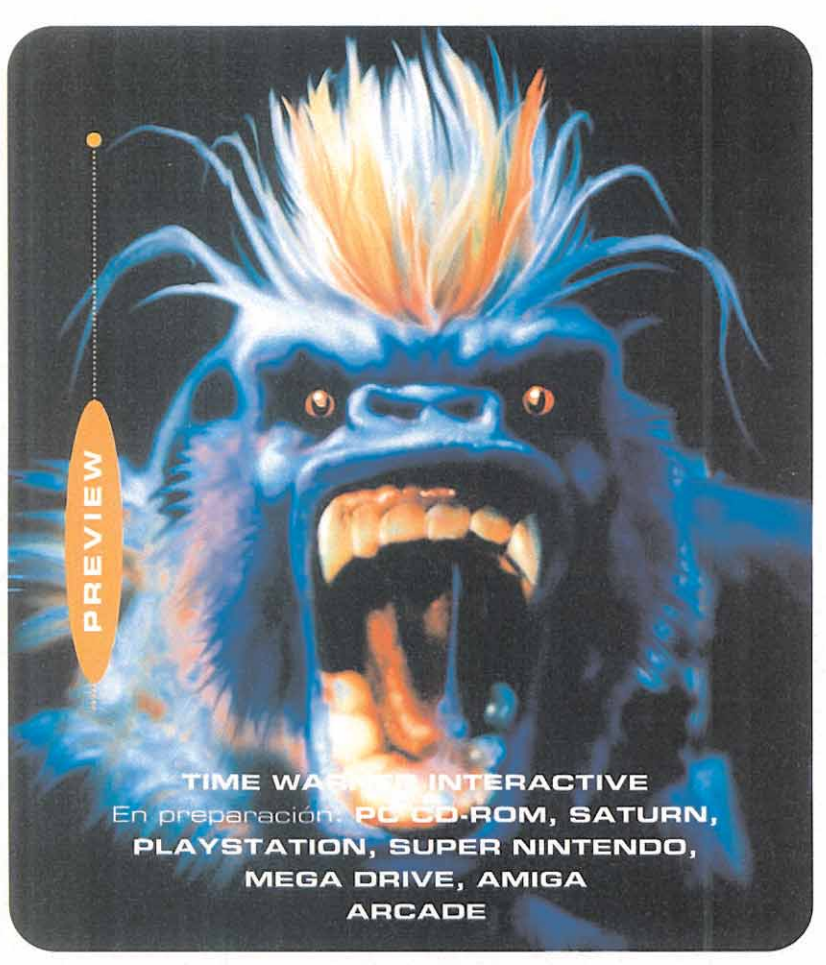
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO

ERBE

ERBE/MCM Software, S. A.
Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel. (91) 539 98 72
Fax (91) 528 83 69

SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12

LUCAS Arts



PESE A SER, CASI CON TOTAL SEGURIDAD, EL GÉNERO MÁS EXPLOTADO DEL SOFTWARE, EL BEAT'EM UP SIEMPRE ENCUENTRA UNA COMPAÑÍA QUE QUIERE DECIR LA ÚLTIMA PALABRA Y CONSEGUIR EL MÁS DIFÍCIL TODAVÍA. Y CUANDO CASI TODOS LOS ARGUMENTOS IMAGINABLES SE HAN TOCADO, Y LAS MÁS INNOVADORAS TÉCNICAS SE HAN UTILIZADO, SE PIENSA QUE, POR MUCHO QUE NADIE SE ESFUERCE, EL USUARIO SE VA A QUEDAR SORPRENDIDO POR NADA.

TIME WARNER AFIRMA QUE NO, QUE AÚN QUEDA MUCHO POR DECIR, Y QUE ELLOS VAN A APORTAR SU GRANITO DE ARENA A LA CAUSA. «PRIMAL RAGE», LA ADAPTACIÓN DE LA POPULAR RECREATIVA, ES SU AS EN LA MANGA. Y EN SEPTIEMBRE, CUANDO EL JUEGO APAREZCA EN EL MERCADO, COMPROBAREMOS SI LA AFIRMACIÓN ES CORRECTA.

PRIMAL RAGE

La aparición en el 94 de «Primal Rage» en el formato original de recreativa, vino a procurar un poco de aire fresco en el estancado mundo del beat'em up. Se trataba de un juego que no seguía la incipiente moda de los juegos de lucha 3D, capitaneados por el estandarte de AM2, «Virtua Fighter», pero que hacía de su originalidad y particular concepción del diseño, toda una lección sobre espíritu de renovación en el género.

«Primal Rage» tiene como protagonistas absolutos a unas monstruosas y voraces criaturas, inspiradas en los dinosaurios puestos de moda por «Jurassic Park», cuyo único objetivo es regir el reino animal –y eso incluye a los hombres– de una nueva Tierra.

Creados en base a técnicas de animación nada comunes en los arcades, cada uno de los personajes –llamémosles así– de «Primal Rage», ofrecía una serie de animaciones y movimientos de todo tipo, incluídos combos y ataques especiales, realmente salvajes –sí, y sangrientos– que lo convertían en una especie de resurrección de las películas de Godzilla, adaptadas al mundo del videojuego.







Ahora, Time Warner prepara el lanzamiento de «Primal Rage» en la práctica totalidad de los formatos disponibles en el mercado –y futuros–, asegurando que toda la esencia del juego original se ha mantenido en cada uno de ellos.

PREPARACIÓN DE CINE

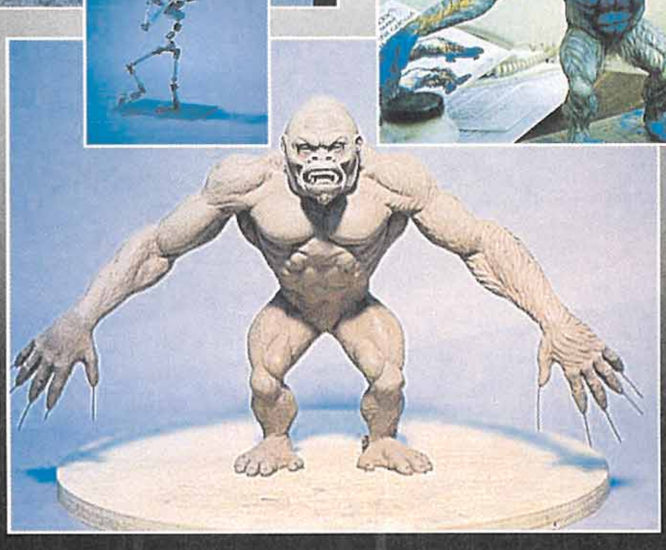
La misma concepción de «Primal Rage», le enfocaba más como una película –con las lógicas diferencias respecto al cine– que con un juego normal. No ya por su presentación, sino más bien por la preparación y el diseño de producción.

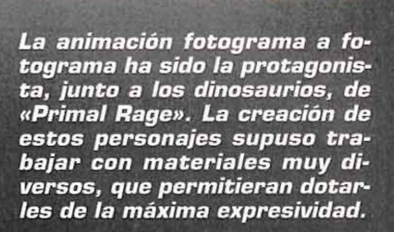
Los terribles dinosaurios que protagonizan el juego, no son gráficos diseñados por ordenador, sino



Combate a muerte







La animación fotograma a fotograma ha sido la protagonista, junto a los dinosaurios, de «Primal Rage». La creación de estos personajes supuso trabajar con materiales muy diversos, que permitieran dotarles de la máxima expresividad.

digitalizaciones de modelos creados en base al látex, materiales plásticos y armazones mecánicos.

Dennis Harper, el productor, y Jason Leong, animador principal de «Primal Rage», daban vueltas a la idea de diseñar un juego de lucha protagonizado por dinosaurios desde hace unos tres años, siendo la idea original enfrentar a una pareja de T-Rex. Los primeros experimentos sobre la técnica de animación a utilizar, con unos excelentes resultados, les empujaron a añadir más y más personajes, hasta llegar al total de criaturas que componen el "reparto" del juego: Armadon, Blizzard, Chaos, Diablo, Sauron, Talon y Vertigo. La técnica utilizada para «Primal Rage», de animación fotograma a fotograma, considerada la mejor para el proyecto, no había sido usada hasta el momento a escala de recreativa. Este tipo de animaciones implica un gran esfuerzo y trabajo, que se ve recompensado por un excelente efecto de tridimensionalidad, gracias a los variados movimientos que poseen los personajes, en relación a los diferentes escenarios en que se sitúan.

Uno de los mejores ejemplos de esta técnica es Vertigo. Mientras se prepara para comenzar la lucha, su cabeza se balancea de arriba abajo y de izquierda a derecha, la cola se retuerce y se agita como si de una serpiente se tratara realmente, los brazos acompañan estos movimientos y el cuello presenta una flexibilidad de personaje "vivo".



EQUIPO DE CINE

La preparación y producción de «Primal Rage» exigía de este modo contar con profesionales habituados a trabajar con técnicas cinematográficas, procedentes del mundo de la animación. Cerca de treinta personas han formado el grupo principal de trabajo. Entre ellos







encontramos nombres como Pete Kleinow, en cuyo curriculum se pueden encontrar proyectos como «Gumby» o «Army of Darkness», para la pantalla grande, que se encargó de dirigir el estudio de animación. Dan Platt, involucrado en múltiples ocasiones en películas de animación protagonizadas por monstruos de todo tipo y escogido por su experiencia en construcción de modelos, fue el responsable del diseño preliminar de los dinosaurios, esculpiendo diversas pruebas, y realizando los armazones que debían soportarlos. Junto a ellos, cerca de una docena de animadores se encargaron de todas las tareas concernientes a gráficos –animaciones, decorados, detalles finales como la sangre y las bolas de fuego, etc.– bajo la dirección artística de Leong.

El diseño final de los personajes fue rehecho una y otra vez por Leong, antes de obtener una versión final. Uno de los grandes problemas con que se enfrentaron en Time Warner fue hacer que los dinosaurios, habitualmente criaturas que caminaban sobre cuatro patas, ofrecieran un aspecto realista y creíble al combatir alzados sobre dos. La combinación de características de varios animales prehistóricos reales, se hizo necesaria para conseguir el objetivo. Así, encontraremos como Armadon mezcla elementos propios de los triceratops, ankylosaurus y stegosaurus; Talon se parece enormemente a un deinonychus, etc.

Para obtener, por fin, un aspecto final realmente impresionante, se pintaron todos los modelos a mano, con pincel y aerógrafo, para que las expresiones conseguidas con la animación fotograma a fotograma resultaran lo más espectacular posible. La aplicación de pelo, orejas, dientes, etc., concluyó la labor del diseño.

En cuanto a los resultados en las animaciones, cerca de 100 fotogramas se hicieron necesarios para cada uno de los movimientos de cada personaje, de los que se escogieron 70 que formaran la secuencia final. Y teniendo en cuenta el número de personajes y secuencias para cada uno, en total podemos encontrar más de cuatrocientos movimientos distintos en «Primal Rage».

DE LA RECREATIVA A CASA



Cuando nació Time Warner Interactive, como resultado de la fusión de Atari Games, Tengen y Time Warner, la idea de producir algo que despertara la admiración de los cada vez más exigentes usuarios de recreativas, se planteó como una necesidad acuciante.

El 94 vio así nacer a «Primal Rage», como un juego que pretendia revitalizar el beat'em up, combinando nuevas técnicas con el espiritu más clásico.

Ya conocidas las técnicas de animación utilizadas, el acompañamiento sonoro debia resultar tan espectacular, o más. Para ello, se incorporó el sistema "Total Inmersion Audio", cuya calidad estéreo combinaba a la perfección con las imágenes mostradas en el monitor de la máquina.

El diseño de los controles también fue un punto a tener muy en cuenta. A diferencia de otras recreativas, «Primal Rage» utiliza tan sólo cuatro botones –de la misma manera que, como ejemplo más reciente, ocurre con el «Tekken» de Namco– realizando la mayoria de golpes especiales con la sencilla combinación de una pareja de botones, para mayor comodidad.

El lanzamiento en dos formatos –Deluxe de 33 pulgadas, y upright de 25– se va a ver ahora seguido por las versiones domésticas que incluyen los nuevos soportes de 32 bits. «Primal Rage» ha dado mucha guerra en los salones recreativos, y quiere seguir haciéndolo a partir de Septiembre en nuestras casas.





MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

A diferencia de otros juegos del género, los fanáticos de la lucha encontrarán que «Primal Rage» va a ser uno de los programas más complicados a los que se hayan enfrentado, ya que se asegura que la opción del "más difícil todavía" de la recreativa original, se mantiene en la opción de un jugador. Se trata, en pocas palabras, de un final más abierto que en otros juegos, ya que el juego no acaba al eliminar todos los enemigos, sino que vuelve a comenzar con un tiempo más limitado, golpes más demoledores y una coordinación mayor en los movimientos. No se trata tanto de ser muy bueno realizando los combos, sino hacerlo, además, con gran precisión y rapidez.

Parece que «Primal Rage» puede, dentro de su estilo clásico, pero plagado de novedades, aportar algo nuevo al género, dando al usuario la oportunidad de comprobar que no todo se ha inventado ya, y que se van a encontrar con un producto de altísima calidad. Así lo esperamos.

F.D.L.

CHERRY COKE marca reg.

CHERRY COKE es un producto de The Coca-Cola Company

¿CHERRY COKE?

CHERRY COKE marca reg.

Sí, Cherry Coke es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor. Para ti, que estabas esperando ALGO diferente, llega un nuevo concepto de sabor y de diversión.



¡Atrévete!

Su sabor delicioso y refrescante te ofrece nuevas sensaciones. Cherry Coke está pensado especialmente para ti, es tu imagen, es tu sabor, es más que apasionante, una forma de vivir, rompe con todo, es ALGO diferente

En busca del Grial





UN CURRICULUM EN EL QUE SE CUENTAN TÍTULOS COMO «BATTLE ISLE» O «TICONDEROGA», BASTAN PARA PRESUMIR QUE EL PENÚLTIMO PROYECTO DE INTELLIGENT GAMES –EL ÚLTIMO ES «WATERWORLD», EN PLENO DESARROLLO, PARA INTERPLAY– TIENE TODAS LAS PAPELETAS PARA CONVERTIRSE EN UN ÉXITO.

EL GÉNERO ESCOGIDO HA SIDO LA AVENTURA, ENTRE LAS HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN SE ENCUENTRAN "BRENDER" Y "3D STUDIO", Y EL OBJETIVO, LA BÚSQUEDA DEL SANTO GRIAL. ASÍ SERÁ, «AZRAEL TEAR».



INTELLIGENT GAMES/ MINDSCAPE
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

AZRAEL TEAR

Hoy por hoy, lo que triunfa en el software son los juegos en 3D. Beat'em ups, shoot'em ups... y aventuras. Como «Azrael Tear». Todo se inició con «Alone in the Dark». Infogrames marcó la pauta, y el resto de compañías se limitaron a seguir la senda abierta por el gigante francés. Como ha hecho Intelligent Games.

Pero «Azrael Tear» puede que supere todo lo visto en el género hasta el momento, si tal y como afirma Matthew Stibbs, el director del proyecto, éste no sufre ninguna variación sustancial.

LIBERTAD DE MOVIMIENTOS

«Azrael Tear» está buscando la perfección de las 3D. La elección de herramientas de diseño gráfico, como "BRender" o "3D Studio", así lo confirman. Pero lo más importante quizá no sea el diseño, en sí, sino cómo encajará en el desarrollo de la acción.



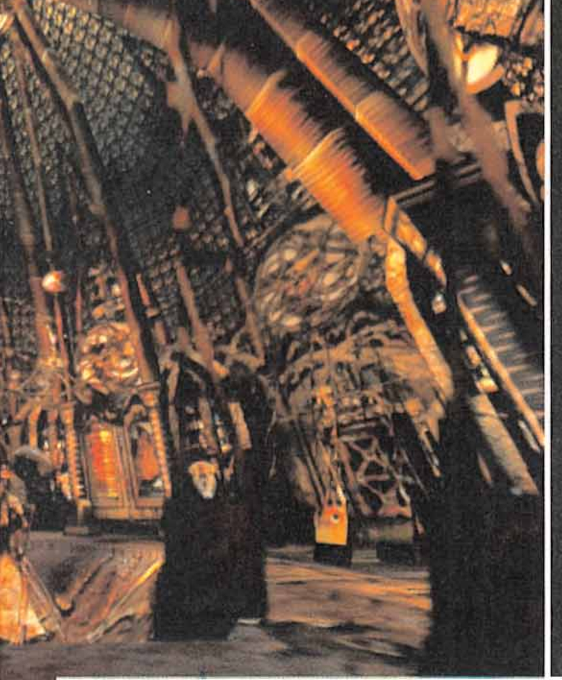
La resolución SVGA que utiliza «Azrael Tear», tanto para personajes como escenarios, con mapeado de texturas 3D, será el fondo en el que el usuario encontrará una libertad de movimientos absoluta, con una perspectiva en primera persona y un campo de acción de 360 grados en todos los planos del espacio. Así, al menos, pretende Intelligent Games que sea su juego.

Partiendo de esta base, resulta asombroso comprobar la velocidad que posee el juego, incluso cuando en pantalla aparecen simultáneamente multitud de sprites y gráficos, con un refresco de









pantalla casi instantáneo, que obliga a preguntarse cómo los programadores han sido capaces de hacer algo así. Y, además, en SVGA.

Los resultados que se están consiguiendo, sin embargo, no dejan de ser familiares. En ciertos aspectos, parece que «Azrael Tear» combina partes del conocido «Myst», con una ambientación propia de «Jurassic Park». ¿Extraña mezcla? Quizá no tanto.

PASADO Y FUTURO

«Azrael Tear» parece ambientado en el pasado, con escenarios góticos y criaturas prehistóricas rondando por los mismos –de ahí la referencia a «Jurassic Park»–. Sin embargo, la época real –aunque ciertamente indefinida– que corresponde al juego es el futuro. El protagonista de la historia contempla su particular universo desde el interior de una sofisticada indumentaria, en la que destaca un visor con una pantalla que muestra toda la información pertinente sobre cada localización concreta.

La parte que parece tomada de «Myst», es la concerniente a la exploración de estos escenarios, y la resolución de puzzles, gracias a la que se podrá avanzar en el juego.

Todo el control de «Azrael Tear» se realizará a través de ratón, lo que no quiere decir que su desarrollo pueda acabar resultando lento y rutinario. La acción estará asegurada en las escenas en que tengamos que enfrentarnos, con todo el armamento que podamos, a voraces criaturas capaces de eliminarnos en un suspiro.

La manipulación de objetos completa el cuadro que, a grandes rasgos, Intelligent Games ofrece sobre lo que va a ser «Azrael Tear».

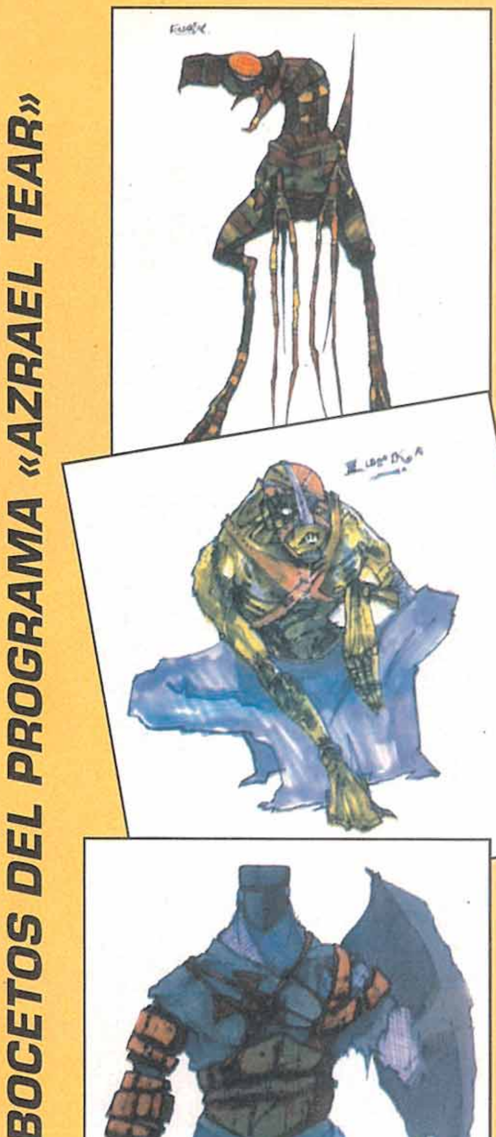
Tras todo esto, el argumento que da vida al programa se basa en la búsqueda del Santo Grial –a imagen y semejanza de muchas de las leyendas artúricas–, que se supone perdido en un templo subterráneo en el que tendrán lugar muchas de las fases del juego. Y allí es donde también quedará claro que «Azrael Tear» mantiene este objetivo, más bien como una excusa para ofrecer al usuario un reto en el que lo que de verdad importa es sobrevivir al elevado número de trampas, zombies y dinosaurios que lo pueblan.

En definitiva, Intelligent Games ha preparado una aventura que, en realidad, no es sino una combinación de géneros, en la que se está aplicando un especial cuidado en el diseño gráfico y la herramienta de programación 3D, que ofrecerá un juego capaz de impresionar nuestros sentidos, y de poner a prueba toda nuestra habilidad e inteligencia.



D.D.F.

BOCETOS DEL PROGRAMA «AZRAEL TEAR»



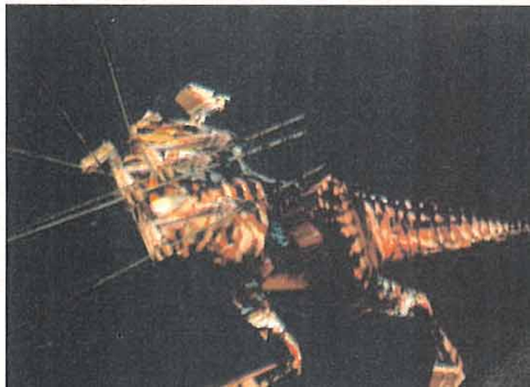




Aquí podéis observar alguno de los bocetos que se hicieron para programar «Azrael Tear», y que son una verdadera expresión de la imaginación de los realizadores del juego.







Machiavelli the prince

PREVIEW

MICROPROSE
En preparación: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

Venecia, siglo XVI. Es el Renacimiento. La ciudad inundada es el centro del mundo civilizado y la antesala del que queda por explorar. Comerciantes asentados en dicha ciudad expanden sus tentáculos hacia todas las ciudades a las que puedan extraer e introducir todo tipo de mercancias. El dinero entra a sus manos a raudales y, con él, controlan todas las fuentes de poder de la época sin importar los medios a utilizar. Soborno, traición, engaño y asesinato están a la orden del día. Todo vale cuando se trata de competir contra tus adversarios en una época tan dura como esta, con la Peste y la Muerte acechando tras cada esquina.

Poder a cualquier precio

La palabra descanso no tiene sentido alguno para la gente de Microprose, y no quieren tampoco que nosotros lo tengamos. Hace escasos meses que nos sorprendieron con «X-COM: Terror from the deep» y ya vuelven a la carga con «Machiavelli the Prince». La división de estrategia de Microprose nos trae un juego de estrategia que seguirá en la línea que ya nos tiene acostumbrados con unos índices de calidad, jugabilidad y adicción similares a los de anteriores lanzamientos. Nuestra tarea ahora será emular al famoso político renacentista y a sus maquiavélicos métodos para hacernos con el poder mediante el control del dinero. Este juego aúna los aspectos puramente comerciales con la estrategia económica y militar, todo ello guiado por una conciencia eminentemente malévola que pondrá a nuestro alcance cualquier medio malvado para sacar adelante nuestros planes.

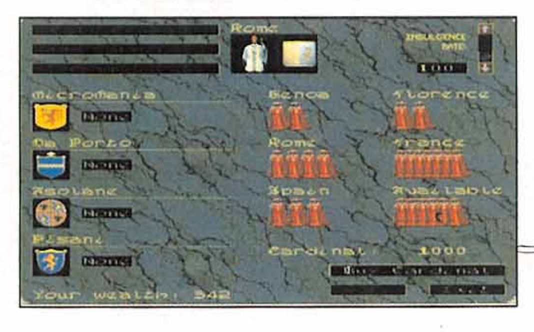
EL FIN Y LOS MEDIOS

Inspirado en el juego de tablero Merchant Prince, su finalidad será acaparar mayor cantidad de dinero que nuestros otros tres competidores al final de un número determinado de turnos. Las riquezas las obtendremos, sobre todo, mediante el comercio de unas mercancias en una serie de ciudades a lo largo de el extenso mundo de juego. Los precios de las mismas variarán de una ciudad a otra, lo que aumentará nuestras ganancias que usaremos para incrementar nuestra flota de barcos o caravanas terrestres, prepararnos militarmente para liberar alguna ciudad no accesible, o destinarlas a tareas menos honorables.



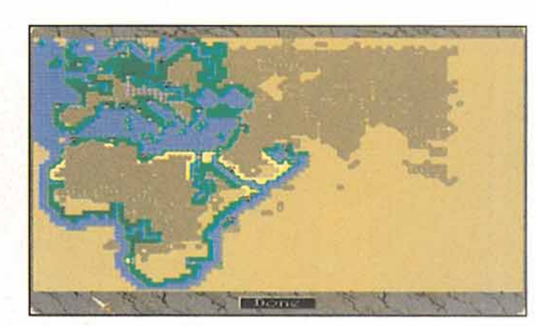
Las intrigas, conspiraciones, pactos fácilmente traicionables y alianzas débiles estarán a la orden del día. Dejaremos a un lado nuestros escrúpulos si queremos conseguir algo en el juego. Sólo nuestra astucia conseguirá que pactemos con nuestros enemigos mientras nos protegemos de nuestros











amigos. No habrá nada que no podamos conseguir con dinero, y todo nos será útil. Con nuestro dinero ganado legalmente controlaremos el Estado y la Iglesia e incluso a las gentes que habitan en nuestra ciudad de origen, Venecia.

Nuestra expansión por todo el mundo será imparable, descubriendo remotas ciudades y territorios que esconderán fabulosos tesoros y formidables peligros, como tormentas, piratas y la siempre omnipresente Peste.

«Machiavelli The Prince» pretende ser un repaso a una época histórica concreta: el Renacimiento, que salvo error u omisión, ningún otro juego había tocado antes. De paso, nos deja ser malvados, introduciendo un interesante componente que hace aún más atractivo un título que por sí sólo lo promete.

MÁS QUE ORIGINAL

Cuando pensábamos que pocos temas le quedaban por tocar a los juegos de estrategia, Microprose nos sorprende con éste. La



originalidad del argumento habrá de ir pareja con una –necesaria– ambientación que se adivina tan completa como agradable a nivel gráfico y sonoro. Alta resolución en SVGA será la usada tanto para los menús como para los mapas, el entorno y las unidades, con una calidad aparente que podéis observar en las pantallas. La música no la podemos ver, pero se garantiza un efecto sonoro para cada evento, así como música ambiente que nos introducirá en dicha época.

Será ante todo un juego completo, en el que tendremos un control total sobre todos los acontecimientos y sobre todas las unidades. Tanto en prosa como en verso, al derecho o al revés, multitud de menús y opciones no permitirán que se nos escape ni un sólo detalle sobre cómo combinar nuestras fuerzas y usar nuestro dinero correctamente. Además, gozará de un número de menús distintos superior a todos los juegos anteriores del mismo tipo de Microprose, que proporcionarán información simultánea sobre muchos aspectos. Esperemos que con ésto se consiga eliminar la sensación de inmensidad y descontrol que se produce en los momentos finales del juego cuando nuestras posesiones y unidades se nos "escapan" de las manos. No obstante, esa completitud no se traducirá en complejidad, pues el interface usado será en extremo sencillo de manejar, aunque carecerá de la ayuda on-line.

La estrategia como género cada día tiene más adeptos gracias a los maravillosos programas que pasan por nuestros PC y que han conseguido que dicho género tenga una imagen mucho más completa y atractiva, aunque no alcance la popularidad de los arcades o aventuras. Este último juego de Microprose demuestra que la estrategia se encuentra en pleno auge.

C.S.G.

La vida es aleatoria

Sin el factor suerte que proporcionan ciertos componentes aleatorios no cabe duda que muchos juegos no serían posibles, y que algunos muchos perderían parte de su encanto y otros todo. Los juegos de estrategia intentan plasmar una serie de acontecimientos de la realidad ofreciendo todos los avatares que los rodean en la vida misma. «Machiavelli The Prince» no es una excepción, ya que el factor suerte va a estar presente, aunque no sea predominante, y no sólo en la resolución de batallas y conflictos, sino también en acontecimientos genéricos relacionados con la época histórica en que el juego se desarrolla. Y nos referimos a hechos importantes que cambian el sentido del juego, como pueden ser la muerte de un papa o un gobernador, la aparición de la peste en una ciudad, un ataque pirata o una tormenta en alta mar. Todos estos sucesos, y algunos más, serán determinantes para nosotros, tanto que el juego permitirá regular la frecuencia con que se producirán. Para que luego nadie diga que no puede cambiar su suerte.

Concurso SEGA SATURN

¡Esta impresionante DAYTONA USA puede ser tuya!



En el número de julio y agosto de MICROMANÍA encontrarás un especial Sega Saturn. Pues bien, se trata de que prestes especial atención a los reportajes y averigues las preguntas que estos dos meses te plantearemos. Sólo necesitarás un poco de ojo. Guarda bien el cupón de este mes con tus respuestas y si eres capaz de contestar también las de agosto, envíanos tus 2 cupones para tomar parte en esta carrera. Comienza a calentar motores, DAYTONA te llama.

BASES CONCURSO DAYTONA

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANÍA que envíen los 2 cupones de participación que aparecen en los números de julio y agosto (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; MICROMANÍA; CONCURSO DAYTONA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Los lectores que quieran concursar tendrán que responder a las preguntas de julio y agosto en los dos cupones de participación y enviar LOS DOS CUPONES juntos para participar.

3.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

4.- El sorteo se celebrará en Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.

5.- El premio consiste en una RECREATIVA DAYTONA. El premo no podrá canjearse por dinero.

6.- El nombre del ganador se publicará en las páginas de MICROMANÍA y además se le notificará mediante carta.

7.- La fecha de comienzo de esta promoción es 25 de junio de 1995 y finalizará el 30 de agosto de 1995.

8.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

¿Estás preparado para esta apasionante carrera? Descubre si son verdaderas (V) o Falsas (F) las afirmaciones que hacermos sobre la SEGA SATURN.



1.- «Virtua Stick» es el nombre de uno de los periféricos Saturn, diseñado especialmente para juegos de carreras como «Daytona USA» o «Sega Rally».



2.- La adaptación a Saturn del mítico «Virtua Racing», no la está realizando Sega, sino Time Warner.



3.- Saturn será compatible con los formatos Video CD y Photo CD.

4.- Los dos procesadores principales de Saturn (SH2), poseen una arquitectura RISC de 32 bit, y han sido diseñados por Motorola.

5.- «Panzer Dragoon», uno de los primeros títulos que aparecerán para Saturn, ha sido programado por AM2.

Guarda este cupón y envíalo junto con el de agosto, eso sí, con las respuestas acertadas. ¡Suerte!

MICROMANÍA

SEGA

Concurso SEGA SATURN

Nombre ....

Apellidos...

Dirección ....

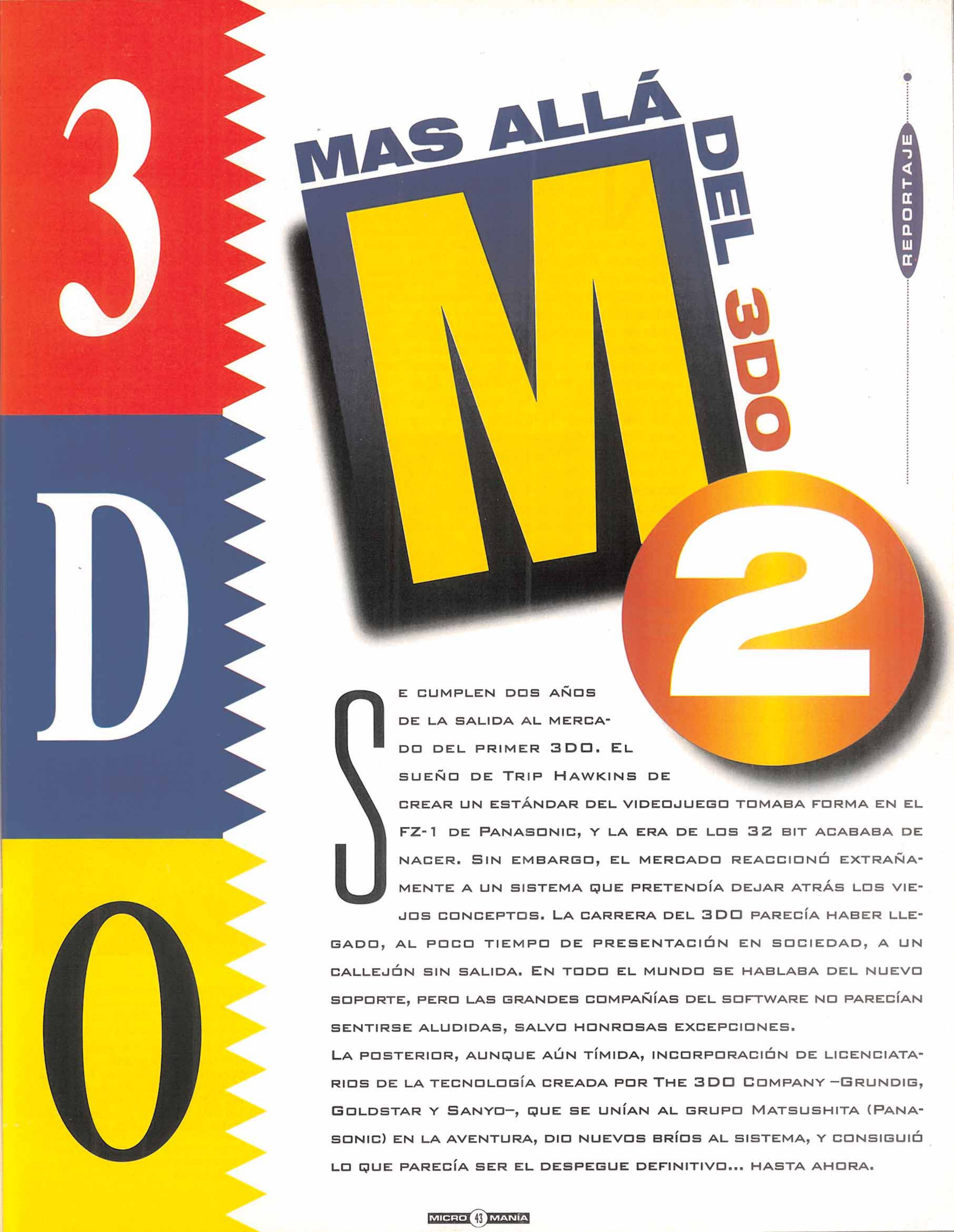
Localidad ....

Provincia.......................................C.Postal......................

Teléfono...

Las afirmaciones de julio son: (indica "V" o "F")

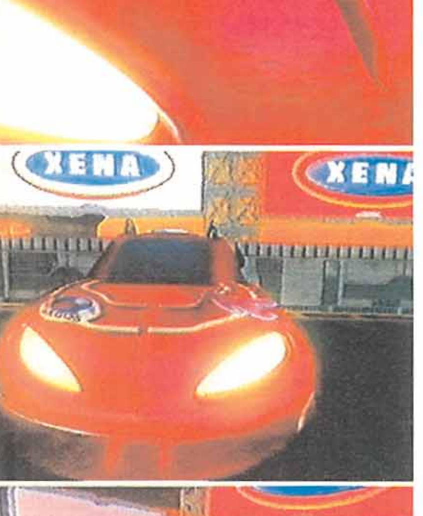
1 .... 2............... 3............... 4............... 5...............

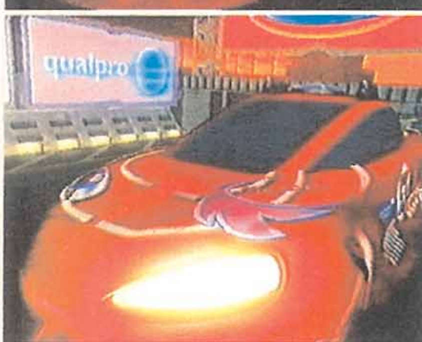


MAS ALLÁ DEL 3DO M2

SE CUMPLEN DOS AÑOS DE LA SALIDA AL MERCADO DEL PRIMER 3DO. EL SUEÑO DE TRIP HAWKINS DE CREAR UN ESTÁNDAR DEL VIDEOJUEGO TOMABA FORMA EN EL FZ-1 DE PANASONIC, Y LA ERA DE LOS 32 BIT ACABABA DE NACER. SIN EMBARGO, EL MERCADO REACCIONÓ EXTRAÑAMENTE A UN SISTEMA QUE PRETENDÍA DEJAR ATRÁS LOS VIEJOS CONCEPTOS. LA CARRERA DEL 3DO PARECÍA HABER LLEGADO, AL POCO TIEMPO DE PRESENTACIÓN EN SOCIEDAD, A UN CALLEJÓN SIN SALIDA. EN TODO EL MUNDO SE HABLABA DEL NUEVO SOPORTE, PERO LAS GRANDES COMPAÑÍAS DEL SOFTWARE NO PARECÍAN SENTIRSE ALUDIDAS, SALVO HONROSAS EXCEPCIONES.

LA POSTERIOR, AUNQUE AÚN TÍMIDA, INCORPORACIÓN DE LICENCIATARIOS DE LA TECNOLOGÍA CREADA POR THE 3DO COMPANY –GRUNDIG, GOLDSTAR Y SANYO–, QUE SE UNÍAN AL GRUPO MATSUSHITA (PANASONIC) EN LA AVENTURA, DIO NUEVOS BRÍOS AL SISTEMA, Y CONSIGUIÓ LO QUE PARECÍA SER EL DESPEGUE DEFINITIVO... HASTA AHORA.













No ha sido hasta la primavera del 95 cuando The 3DO Company ha desvelado su secreto mejor guardado. El desarrollo de la tecnología M2. O lo que es lo mismo, la aplicación de la arquitectura RISC del chip Power PC al sistema soñado por Trip Hawkins.

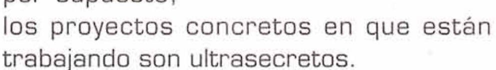
¿Ha quedado atrás el sueño de un estándar del videojuego, a imagen y semejanza de lo que fue el VHS para el vídeo doméstico?

En un mercado en el que las nuevas máquinas de 32 y 64 bits pretenden imponerse como sistemas cerrados, 3DO sigue manteniendo la filosofía con la que nació: desarrollar una tecnología estándar, de la que distintos fabricantes posean la licencia para el desarrollo de hardware específico, manteniendo además la posibilidad de futuras mejoras, añadiendo periféricos compatibles entre las distintas marcas.

¿Ha encontrado Trip Hawkins su utopía en el M2?

3DO A MÁXIMA POTENCIA

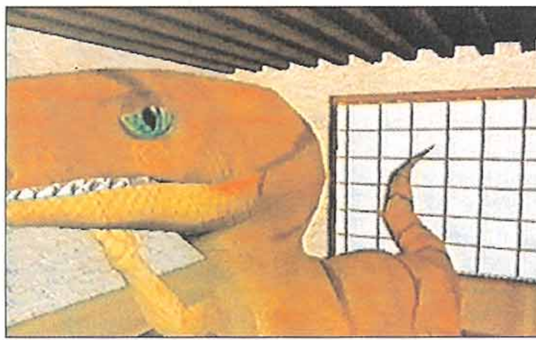
Unas cuantas pruebas, algunas imágenes furtivas y una fecha de lanzamiento que no se prevé anterior a fin de año. La historia de siempre. Sin embargo, existe una diferencia sustancial con otras situaciones similares. Compañías como Interplay, Universal Interactive Studios o Spectrum Holobyte ya han dado el sí al desarrollo de software para M2, aunque, por supuesto, los proyectos concretos en que están trabajando son ultrasecretos.



"Hasta el momento, hemos llegado a un acuerdo con seis de las más importantes compañías de software del mundo, para la producción de software para el M2. Pero es demasiado pronto para desvelar sus nombres, ya que los contactos siguen con más empresas", afirma Rob Faber, director ejecutivo de 3DO Europa.

Bien, mas al menos tres componentes de ese "Dream Team" han sido mencionados





FILTROS

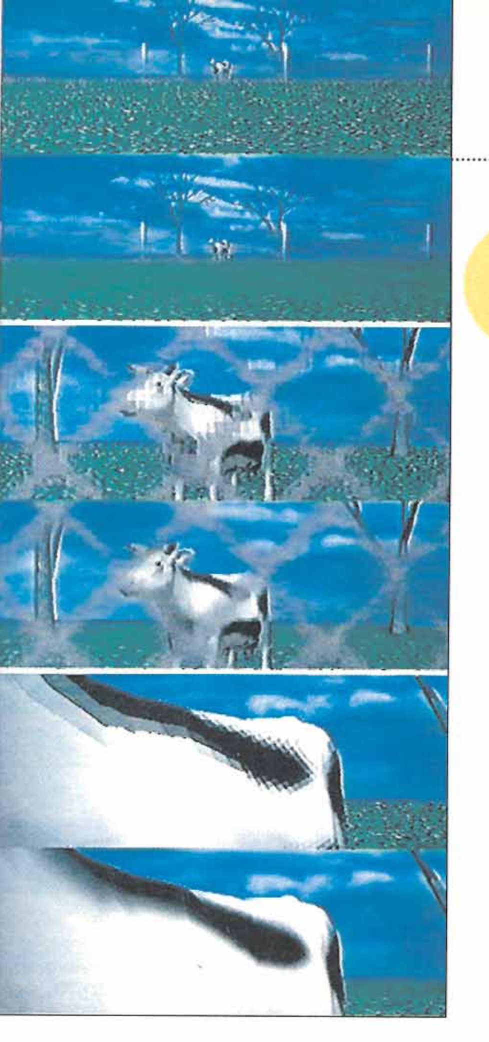
La aplicación de filtros es el proceso que utiliza M2 para lograr que objetos y texturas se muestren en pantalla de forma natural, con perfiles totalmente nítidos, evitando la cuadriculación –el "pixelado"– excesiva.
Este proceso se basa en algoritmos geométricos, tremendamente simples, y los resultados son de un realismo total.





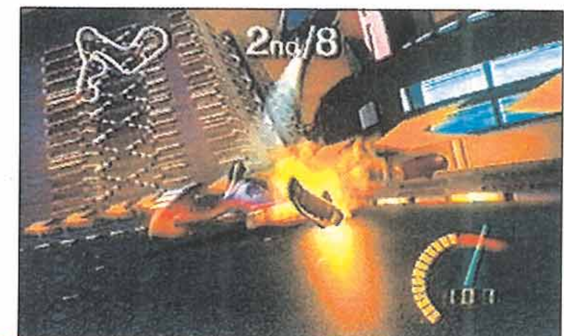
CORRECCIÓN DE PERSPECTIVA

La corrección de perspectiva tridimensional consiste en la inclusión de la coordenada Z en los cálculos necesarios al aplicar una textura a una superficie poligonal. La tecnología M2 calcula de forma automática la presentación visual de una textura, según la perspectiva. Se basa en algoritmos geométricos de gran simplicidad.



MIP MAPPING

La técnica MIP mapping se usa para mostrar una apariencia lo más cercana posible a la interpretación que hace el ojo humano, en texturas, cuando se produce un acercamiento o alejamiento del punto de vista sobre un objeto, en un escenario entero.
Mediante esta técnica, el sistema calcula los distintos niveles que debe adoptar la textura aplicada a la superficie de un objeto, en relación a la distancia de la cámara, o al ojo del supuesto observador. Los enfoques y desenfoques sobre objetos situados a distancias diferentes, desde la posición del observador, obtienen unos resultados idénticos a la visión del hombre.





SOMBREADOS GOURAUD Y EFECTOS DE LUZ

La tecnología M2 permite a los responsables del diseño gráfico de un programa, la aplicación de un significativo número de efectos de luz sobre un objeto, o todo un escenario. La reflexión de los rayos se calcula con total exactitud en función de la posición de las fuentes luminosas.
El Gouraud se aplica de manera que se consigue un realismo total en sombras, luminosidad y cromatismo.
Los resultados finales derivan en imágenes y decorados con superficies totalmente curvas, sin rastro de vértices o aristas.

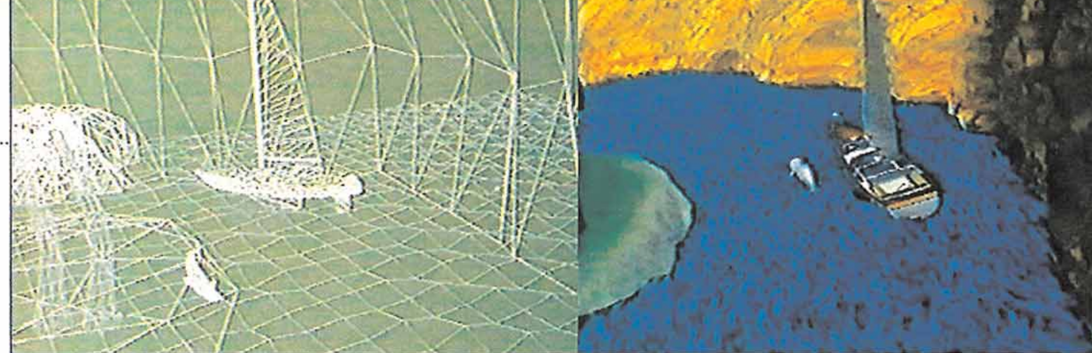
COMPRESIÓN DE VÍDEO MPEG 1 A NIVEL HARDWARE

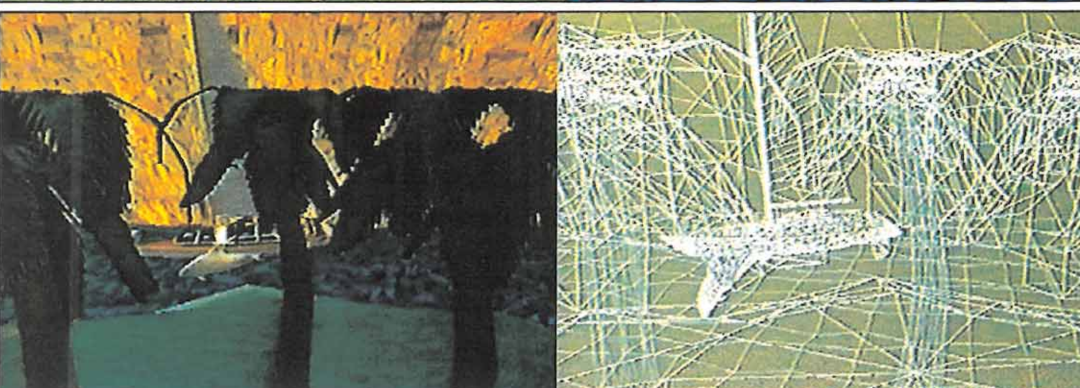
La implementación en el hardware M2 de descompresión de vídeo, en el estándar MPEG 1, permite obtener una calidad gráfica digital similar a la VHS. La descompresión se realiza de forma directa sobre la imagen –en modo de reproducción–, sin manejar ningún otro tipo de dato.
Gracias a esta implementación, es posible aplicar vídeo digital a una superficie, como si de una textura se tratara. Los costes económicos, y a nivel de memoria y espacio en un CD, son sensiblemente menores que en otras máquinas.





anteriormente. Un segundo grupo de desarrollo –hasta llegar a un número de compañías total de doce, el "Team Alpha"– se encontrará, más tarde, con la oferta del acceso a la tecnología M2 y, a partir de aquí, cualquier productora a nivel mundial tendrá abiertas las puertas por parte de 3DO.
Sobre esta tecnología se ha especulado mucho. Entre otras cosas, se espera que en el momento que salga al mercado, pase a ocupar, directamente, el primer puesto en cuanto a potencia hardware. Y no sólo a nivel doméstico, sino superando incluso a soportes arcade como el Model 2 de Sega. En The 3DO Company aseguran que M2 llega a ser un 50% más potente que la mencionada placa. ¿Delirios de grandeza? ¿Dónde quedan entonces máquinas como Saturn o PlayStation?
El PowerPc 602, como procesador principal, está apoyado por la presencia de diez coprocesadores, la memoria total de M2 alcanzará los 6Mb, y la descompresión de vídeo digital en formato MPEG 1, por hardware, se encontrará implementada directamente en la máquina, con una velocidad de transmisión de datos a 528 Mb/s. Esto puede implicar un rendimiento neto, de siete a diez veces superior que en PlayStation, y una velocidad de proceso significativamente más rápida que en Ultra 64 –es decir, el hardware más potente sobre el que se ha estado hablando hasta ahora–.
Quizás es demasiado prematuro, y hasta peligroso, aventurarse de este modo en un terreno que, en realidad, es desconocido, pudiendo provocar unas expectativas excesivas en el usuario. O tal vez no. Trip Hawkins y 3DO han estructurado en tres fases el lanzamiento de su M2.
La primera se basa en el anuncio a los medios especializados sobre las características principales del producto. El siguiente paso consistirá en la divulgación de las especificaciones técnicas, e información sobre los primeros juegos desarrollados para este sistema, por parte de las compañías del Dream Team. Por último, se dará a conocer la fecha definitiva de aparición, precio, áreas de distribución, planificación de marketing, etcétera.
En pocas palabras, lo que se conoce hasta ahora no es sino la punta del iceberg. Y, dicho sea de paso, lo que ya se conoce no es moco de pavo.





¿UN PASO DECISIVO?

Lo que muchos se plantean, sin embargo, es si Trip Hawkins y su compañía han dado esta vez en el blanco, o todo va a ser un gran "bluff", como llegó a considerarse en gran parte del mundo, hace un par de años, la salida de 3DO al mercado.

El breve lapso dado a las primeras compañías –apenas seis meses– para la producción de software, y las especulaciones sobre precio final, y disponibilidad –cómo y cuando–, son el gran handicap de M2.

"The 3DO Company ha desarrollado la tecnología M2. El hecho de que aparezca en el mercado como una nueva máquina, o una expansión compatible con los modelos antiguos, ya no depende de nosotros", declara Rob Faber, "sino de los fabricantes como Sanyo, Goldstar o Panasonic. Sin embargo, hay que dejar claro que los usuarios de 3DO deben estar tranquilos, ya que hemos pensado en ellos al desarrollar M2". Declaraciones algo ambiguas que, sin embargo, intentan tranquilizar a un sector de usuarios que podrían pensar que habían sido engañados al comprar su 3DO –¿volvería a repetirse un caso como el de Amstrad, con sus 464 y 664?–.

El retraso, por otro lado, de la aparición del modelo M1 3DO de Goldstar en España –el lanzamiento definitivo se ha retrasado hasta septiembre–, contribuye a caldear el ambiente, mucho más cuando los precios finales siguen sin estar claros.

EL JUSTO EQUILIBRIO

Hace dos años, un precio inicial de 699$ por el FZ-1 de Panasonic, fue considerado una auténtica locura de Trip Hawkins. Y ahora, sin tener certeza de lo que puede dar de sí M2, en la práctica, ciertos sectores han puesto el grito en el cielo al respecto. "Cualquiera puede escribir unas especificaciones técnicas en un papel, pero, ¿cuál va a ser la compensación económica? Trip no debe haber vendido en todo el mundo más de 500.000 unidades 3DO, y eso no puede considerarse como un éxito. El mercado no responde a ciertos precios y, en lo que concierne a los distribuidores, cuando algo huele a podrido, quizá sea porque está podrido." Son las palabras de Steve Race, de Sony Computer Entertainment. ¿Se trata quizá de una respuesta de impotencia a una tecnología muy superior a un PlayStation, que aún no ha visto la luz en Europa? No son las únicas que se han levantado a este respecto. "Me gustaría poder comentarle a Trip Hawkins, "eh, Trip, yo conseguí hacer con tres millones de dólares, lo que a ti te ha costado cien". Es muy difícil vender algo que supere los 500$. Cuando vendí cierta tecnología a Commodore, a principios de los 80, lo único que consiguieron hacer fue el CDTV. Cuatro años antes de que 3DO naciera, conseguí desarrollar una máquina cuya tecnología era muy similar a la de Trip. Sé que podía haber vendido unas cien mil, a 800$ la unidad, pero intentar hacer un mercado –en Estados Unidos– con una tecnología que cueste más de 700$, sólo puede hacerte llorar ante los resultados", Nolan Bushnell Dixit. Y recordemos que se trata, ni más ni menos, que del fundador de Atari y programador del «Pong», uno de los primeros juegos de la historia del software.

Lo que parece quedar claro es que la cifra ideal para M2 debería estar entre los 300 y 400$ –unas 50.000 pesetas como límite máximo–, y aún menos si se tratara de una expansión de los –aunque parezca increíble– que ya serían obsoletos M1. Obsoletos en más de un sentido, ya que, pese a poseer numerosas similitudes con el M2, el hardware 3DO actual tendría grandes diferencias en cuanto a los subsistemas de memoria –DRAM y VRAM en lugar de la SDRAM del M2–, y una arquitectura muy distinta, mucho más eficiente en el M2.

Pero la diferencia con los sistemas cerrados de Sony, Sega y Nintendo, es una de las grandes ventajas de 3DO. Las continuas mejoras –a nivel teórico– a que puede ser sometido –en cierto sentido, algo parecido a un PC–, benefician tanto a los desarrolladores de software, como a los usuarios. La totalidad de los títulos existentes funcionarían en el M2, y muchos de ellos se aprovecharían de las ventajas que aportaría la nueva tecnología –MPEG, Z buffering...–.

Y, siguiendo con el tema, parece que el software específico M2 no brillaría por su ausencia en el momento de la aparición, a finales de año, del nuevo sistema. Al menos, una docena de títulos, según afirma The 3DO Company, está asegurada. A pesar de esos seis meses –escasos– con que cuentan las compañías para desarrollarlos.

¿Ha llegado el fin de los 32 bit antes de su nacimiento?

Sea como fuere, parece que una nueva revolución está en desarrollo. Y, mucho nos tememos, no será la última en el mundo del videojuego.

ESPECIFICACION

- **1 millón de polígonos por segundo.**
- **100 millones de pixels por segundo.**
- **10 coprocesadores específicos.**
- **Bus datos 528 Mb/s.**

CPU:

- **PowerPC 602 RISC (específico)/66 MHz.**
- **32K caché (instrucciones y datos).**
- **Coprocesador matemático (132 MFLOPS/s).**

MEMORIA:

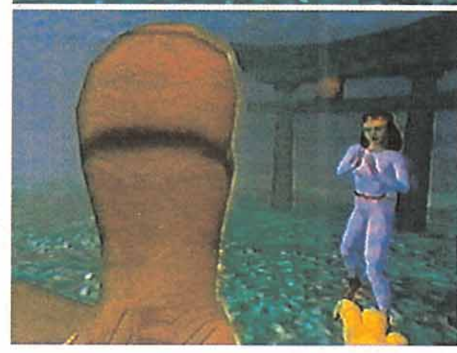
- **48 Mbits (6MB) de SDRAM y ROM.**
- **Bus de 64 bits del subsistema de memoria para una óptima transmisión de datos.**
- **Grabación de datos: Memoria Interna No Volátil + tarjetas de memoria.**

Z BUFFER

Un plano -un espacio bidimensional- se define mediante dos coordenadas, X e Y -horizontal y vertical-. En el espacio se añade una tercera coordenada, Z, entrando en el universo 3D. La técnica del Z Buffer permite gestionar posicionados, e intersecados de dos o más objetos, calculando -matemáticamente- de manera automática, las ecuaciones que definen las superficies resultantes -incluso ocultas-.
El sistema puede ser, de este modo, "interrogado" sobre el aspecto que ofrece una imagen, contemplada desde distintas perspectivas, generando los polígonos que han de ser visualizados en pantalla.
M2 ofrece Z Buffering implementado a nivel hardware -al igual que las placas arcade y las estaciones gráficas-, lo que le permite obtener un excelente resultado en la gestión de gráficos complejos.







S TÉCNICAS M2

GRÁFICOS:

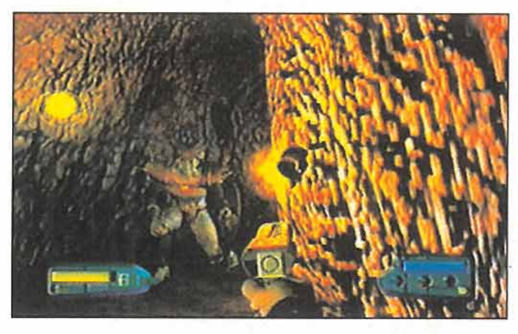
- Resolución: 640 x 480 (16 bit)/320 x 200 (24 bit).
- FMV.
- MPEG 1 (hardware).
- Soporta compresión JPEG.
- Texture Mapping.
- Filtros.
- MIP mapping.
- Sombreados Gouraud.
- Corrección de Perspectiva 3D.
- Z buffering (hardware).
- Efectos especiales (Alpha Channel).

SONIDO:

- 66 MHz DSP.
- 32 canales (descompresión e interpolación por hardware en todos los canales).
- Descompresión audio MPEG.
- Sampleado 44.1 KHz (calidad CD).

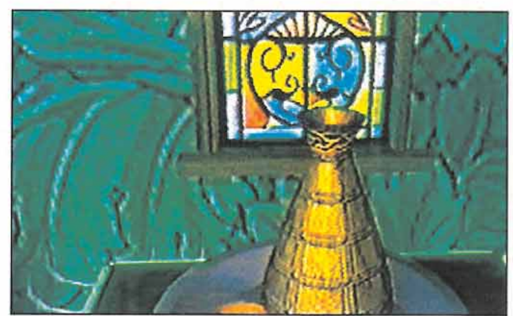
TRANSPARENCIAS

La visualización de superficies translúcidas y transparentes, en objetos complejos y efectos especiales, se construye a partir de modelos geométricos simples. La arquitectura M2 ofrece además, como apoyo, soporte de "alpha channel", que permite a los programadores manejar de forma directa, en tiempo real, el nivel de transparencia deseado en una superficie, o un objeto, pixel por pixel. Un claro ejemplo se puede encontrar en efectos de niebla, o de superficies acristaladas.



APLICACIÓN DE TEXTURAS (TEXTURE MAPPING)

La aplicación de texturas a modelos poligonales, permite obtener en cada objeto concreto, el aspecto visual deseado, sin demasiadas complicaciones. El potencial de M2 en la generación de polígonos texturados, alcanza cifras cercanas a la gestión de 100 millones de pixels por segundo, y soporta una amplia variedad de formatos gráficos, incluyendo imágenes de vídeo.



Han dicho sobre M2...

"Es un salto cuántico para la industria, en lo relacionado a velocidad y calidad gráfica. Hemos vuelto a superar el listón."

"La calidad de los productos manufacturados por Motorola e IBM y su integración en un único sistema, permite ofrecer un rendimiento superior a cualquier otra tecnología. La combinación del micro PowerPC, y los chips específicos diseñados por 3DO, para M2, ha dado como resultado un sistema de proceso de datos, que responde a lo que verdaderamente debe ser considerado como Nueva Generación."

Trip Hawkins. Fundador, Presidente y Director General de The 3DO Company.

"El rendimiento en gestión de polígonos de M2 es increíble. M2 supera sin dificultades el potencial de las carísimas estaciones gráficas y de muchas placas arcade. En gráficos, vídeo y audio, la arquitectura de 64 bits de M2 permite a los desarrolladores de software la creación de programas que aportan más realismo, experiencias desconocidas."

Hugh Martin. Director de Operaciones de The 3DO Company.

"Me gustaría poder comentarle a Trip Hawkins, "eh, Trip, yo conseguí hacer con tres millones de dólares, lo que a ti te ha costado cien.""

Nolan Bushnell. Fundador de Atari. (Antes del anuncio del desarrollo de M2).

"El PowerPC 602 permitirá ofrecer un nuevo tipo de software, a nivel doméstico. Trabajando junto a 3DO, le hemos dado al 602 el potencial único que hará de M2 la mejor tecnología desarrollada para aplicaciones de entretenimiento interactivo. Su arquitectura de 64 bits, cambiará la forma de entender el juego, el aprendizaje, y la interacción."

Phil Hester. Director General, Tecnología de Arquitectura de Sistemas de IBM.

"El soporte M2 es una victoria para PowerPC. Se aprovecha de su inmenso potencial y la relación calidad-precio resulta excelente. Vamos a trabajar con 3DO y sus licenciatarios, para apoyar las necesidades que puedan surgir con el 602, para asegurar el éxito de M2."

Kevin Meyer. Vicepresidente y Director de Marketing, PowerPC, Producción de Semiconductores, Motorola.

"Trip no debe haber vendido en todo el mundo más de 500.000 unidades 3DO, y eso no puede considerarse como un éxito. El mercado no responde a ciertos precios y, en lo que concierne a los distribuidores, cuando algo huele a podrido, quizá sea porque está podrido."

Steve Race. Sony Computer Entertainment.

"Una de las mayores frustraciones de los diseñadores de un juego es tener una gran idea limitada por soportes inapropiados. Con M2 eso no volverá a ocurrir. Entramos en una era, donde el único límite será la imaginación."

Mark Cerny. Vicepresidente Departamento de Tecnología, Universal Interactive Studios.

"Interplay tiene como objetivo continuar siendo una de las compañías líderes en el desarrollo de productos originales y permanecer en vanguardia de las tecnologías multimedia. M2 es el vehículo perfecto para alcanzar ese objetivo."

Dick Lehrberg. Vicepresidente Ejecutivo, Interplay Productions.

"Las capacidades de las que se habla: Sombreados Gouraud, filtrado de texturas, animaciones a 30 fps, y un rendimiento equivalente al de un Onyx, harán que los usuarios conozcan una nueva dimensión del juego. Nuestra intención es aprovechar todo este potencial, desarrollando software para M2."

Steve Weinstein. Vicepresidente, Departamento de I+D, Spectrum Holobyte.

QUERIDOS Y ESTIMADOS COMPAÑEROS, MANIACOS TODOS DEL CALABOZO. HA LLEGADO JULIO Y CON ESTE MES EL FINAL DE LAS VACACIONES, POR TERRIBLE QUE ELLO SUENE. ¿OS EXTRAÑA ESTE SUCESO? NO, HOMBRE, DEJADME TERMINAR: SE HAN TERMINADO LAS VACACIONES PARA TODOS LOS MALOSOS DE LOS JDR, ¿VERDAD?

MANIACOS DEL CALABOZO

Pues, como bien imagináis y sabéis, la mayor parte de los maniacos que por el mundo –o más bien, mundos– andan sueltos, tienen en estos meses más tiempo para dedicar a su afición, y por ello precisamente se encuentran con más trabajo los protagonistas oscuros de esta clase de juegos.

Empezaremos con alguna buena noticia, lo que siempre se agradece. Y en nuestro caso suele coincidir con la publicación de un nuevo JDR. Hablo en este caso de la segunda parte del «Ravenloft», que en esta ocasión se apoda «The Stone Prophet». Como en la anterior ocasión, sus autores son Dreamforge y está publicado por SSI, y distribuido en España por Proein. No os quiero adelantar mucho, pero se desarrolla en un desierto del mundo que comenzamos a explorar en Strahd's Possession. Esperemos que con él se reanude ese cauce de publicaciones cuyo estrangulamiento nos ha tenido sedientos durante casi un año.

Las miradas al futuro también vienen con buen presagio, claro que llevan así ya un buen tiempo. No perdáis detalle respecto a la publicación de «Menzoberranzan» y, sobre todo, de «Dungeon Master II», del que me reconozco tan ilusionado en la espera como el más púber de los maniacos. Por supuesto, es en esta reunión donde encontraréis la información más puntual al respecto.

Y, cómo no, recordemos con brevedad las aventuras disponibles en nuestra particular agencia de viajes. Cabe encabezarlas con los tres miembros de «Might and Magic», juegos que se van imponiendo en las preferencias de los maniacos, aunque aún no pueden desbancar a las aventuras del Avatar, representadas también por tres títulos, harto conocidos a estas alturas. El tercero –más bien, el séptimo– en discordia es «Lands of Lore», otro que descubrimos con algo de retraso. Y tras la atenta lectura del tablón de anuncios, ¿qué os parece si atendemos a las disertaciones de los restantes compañeros?

OTROS MANIACOS

Un tal Bisquer, de paradero desconocido, está yendo a por nota en «Eye of the Beholder II». Ya se lo ha terminado y, no obstante, prosigue sus exploraciones a fin de encontrar las bonificaciones ocultas en cada nivel. Por ejemplo, en el nivel 1 se puede convertir una daga en el cuchillo "Guinsoo" si se introduce en la adecuada cavidad. O en el nivel 6, si se ponen 10 huevos de kenku en su nido, se abrirán accesos a nuevos lugares. Así las cosas, sus preguntas van, justamente, en el sentido de los niveles en que no ha encontrado la "sorpresa". Aunque no creo que nadie pueda descalzar un zapato a Bisquer en este juego, hay van los niveles que le faltan: nivel 7, 8, 11 y 12, y a ver si alguien le echa una mano. Por cierto, Bisquer ha comenzado su profundización hacia «Menzoberranzan», y yo espero que en poco tiempo muchos maniacos puedan unirse en tal exploración. Precisamente ese juego se lleva tres votos del susodicho, que añade dos a las cuentas de «Dark Sun» y otro a «Might and Magic III».

Marian Casals, de Barcelona, está conociendo «Couds of Xeen», y tal es su entusiasmo con la aventura que le dedica sus seis votos. No obstante, tiene algún problema que otro, que pasamos a intentar resolver. Efectivamente, Crodo está en la torre de Darzog; pero para entrar en ella necesitas la llave del Esqueleto (Skeleton Key), que podrás encontrar en la Torre de la Alta Hechicería (Tower of High Magic), cuya llave, a su vez, podrás hallar en la cueva de las Ilusiones... y tranquila que a ésta puedes entrar sin requisitos previos. Pero, como ves, queda un rato de aventura hasta que puedas cumplir todo esto.

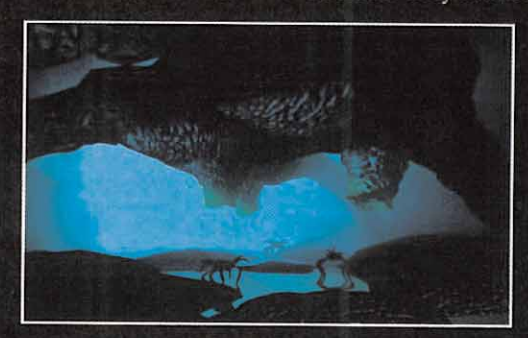
El destinatario del pendiente de Barock es, por supuesto, el tal Barock, a quien encontrarás en su tienda de campaña, en las orillas del estanque de Rivercity. Finalmente, no sé a qué lugar te refieres con esa descripción de "lleno de puertas" en la nube de la torre de las Brujas. Si puedes ser más clara estaré encantado de ayudarte.

Vamos, de un salto galáctico, a la otra cara del mundo de «Xeen», donde J.Luis Luque, de Málaga, no acaba de resolver el problema que se le plantea en la cuarta planta de la Northern Tower. Durante las anteriores plantas ha tenido que ir dando las letras, vocales, que faltaban para completar una serie de refranes, lo que

ha hecho correctamente. Pues bien, cuando te pregunten qué buscas (What do you seek?), responde siguiendo la misma filosofia: sólo vocales.

Y en cuanto a los carromatos que hay en los Skyroads, observa que son cuatro, situados siempre entre las zonas correspondientes a dos elementos. La respuesta tiene que ver con lo que se produce al pasar de uno a otro. Por ejemplo, la respuesta al que se encuentra entre el aire y el fuego es HUMO (SMOKE).

No obstante, acertar esto sólo te reportará 250.000 puntos de experiencia, no siendo imprencisdinble para concluir el juego. Como veis, J.Luis es un fanático de la serie, a la que sin embargo niega sus votos, dado que no ejerce su democrático derecho... estoy seguro, sé, que hay muchos como él.





Carlos Romero, de Olias del Rey (Toledo), opina que los JDR constituyen "el mejor género de todos" –de acuerdo–, pero le gustan más aquellos en que no se ve la acción con vista aérea. Consecuentemente, sus juegos preferidos son «Eye of the Beholder II» y «Ravenloft», entre los que resparte sus puntos. Y a los que dedica sus preguntas. En el primero, no sabe con qué satisfacer la voracidad de sendas bocas, que le acosan con sus acertijos antes de dejarle pasar. "Nature's beauty is my meat. Tiny and red..." (La belleza de la naturaleza es mi carne, pequeño y rojo), y "From the fiends. From below, find the item with the Hidden Glow...". Para la primera, encontrarás una gema roja en el mismo nivel de las bocas, mientras que la segunda es más exigente, y sólo se calmará con un arma mágica –"Hunger" o "Leech"–.

En «Ravenloft,» paso tus problemas al resto de la congregación. ¿Qué hacer para acabar con el conde del castillo?, ¿dónde conseguir el último objeto para abrir el libro del Catálogo? Hasta otra, Carlos.

Desde Oviedo, participa en nuestra reunión Sir Serch of Truthwood, cuyo nombre da una idea de su nivel de cuelgue, dado que ha sido condenado ha realizar doscientas hazañas medievales en el siglo XX y otras historias para no dormir sobre las que correré un tupido velo. En resumen, está en Terra, «Might and Magic III», y, aparte de los intrínsecos, tiene problemas. Primero, se le ha ocurrido meterse en la caverna de los cíclopes tras resolver FountainHead y Ancient Temple of Moo; lógicamente, el palo que le dan es fino. Más que preguntar por hechizos, mejor vete a explorar el resto del mundo y, cuando tengas más experiencia, vuelve de visita. Los charcos envenenados de las mazmorras de Baywatch no se pueden evitar, al menos que yo sepa. Como has sido bueno, te voy a hacer una recomendación meramente turística: ¿por qué no te vas de visita a Slitherscult Stronghold o, mejor aún, a Arachnoid Cavern? Tal vez te resulten interesantes.

Del otro juego sobre que preguntas, «Amberstar», confieso mi desconocimiento, por lo que poca ayuda se te puede dar. Cuatro de los valiosos puntos de Sir Serch van a «Might and Magic III», dejando dos para el nunca olvidado «Shadowlands».

EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

Un breve consejo para afrontar con éxito aquellos JDRs en que la comida puede suponer un problema, como son «Dungeon Master» (os viene bien para su segunda parte), «Eye of the Beholder» o «Shadowlands». Suele ser muy conveniente en estos casos mantener dos situaciones grabadas. En la primera, la buena, vamos llegando con la cuadrilla a ciertos hitos, en los que regrabamos la situación; la segunda se usa para explorar la zona hasta el nuevo hito, de forma que, al ir con la primera de las partidas, vayamos directamente a los sitios de interés y prescindamos de exploraciones infructuosas cuyo único fruto será el hambre. Vamos, que es como si tuviéramos una partida de exploradores. No es muy ortodoxo, pero sí tremendamente efectivo.

Y, al tiempo que abandonamos el rincón de los recién llegados, también procede ir cerrando la reunión, que espero haya sido jugosa para todos. Y, para aquellos que no lo fue, pensadlo de esta forma: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Nuestra lista de preferencias sigue sin experimentar variaciones de renombre. Hay unos ocho títulos que se están pegando todos los meses por entrar entre los privilegiados, y unas veces lo consiguen unos y otras otros. «Lands of Lore» es quizás el más estable en el grupo, aunque no alcanza este mes el codiciado número 1.

El representante de «Might and Magic» es esta vez «Clouds of Xeen», cuyo éxito parece que va a estabilizarse. Y el "sube-y-baja" es el ilustre «Eye of the Beholder II». Como dato reseñable destaca la llegada de los primeros votos para «Menzoberranzan», aún sin publicarse oficialmente en España, y para «Dark Sun: Wake of the Ravager».

Y el primer puesto se lo lleva de calle, con una ventaja bastante amplia, «Ultima VIII: Pagan». Enhorabuena, y a mantenerse hasta el desembarco de «Dungeon Master II»... que esperemos no tarde.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Ultima VIII: Pagan
2.- Lands of Lore
3.- Ultima VII: The Black Gate
4.- Might and Magic IV: Clouds of Xeen
5.- Eye of the Beholder II: The Temple of Darkmoon

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre **SECCION MANIACOS DEL CALABOZO**

slipstream 5000

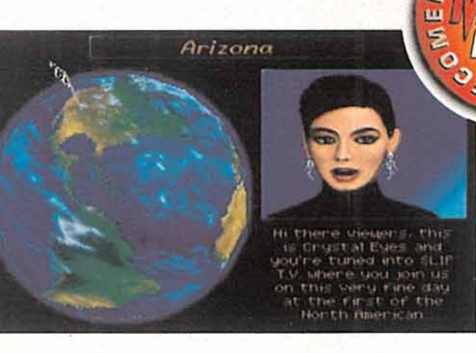
MEGAJUEGO

LAS CARRERAS A CUATRO O A DOS RUEDAS ESTÁN PASADAS DE MODA. SIMPLEMENTE, YA NO TIENEN EMOCIÓN. ADEMÁS, LAS VELOCIDADES QUE ALCANZAN LOS VIEJOS APARATOS CON NEUMÁTICOS SON RIDÍCULAS. AHORA, LO QUE SE LLEVA SON LOS "SLIPSTREAM", PEQUEÑAS NAVES ANTI-GRAVEDAD, MUY MANIOBRABLES, CAPACES DE DESARROLLAR VELOCIDADES HASTA AHORA IMPENSABLES. Y ADEMÁS, ESTÁ EL ESPECTÁCULO, INCLUIDAS LAS ARMAS. TODO EL MUNDO HACE YA COLA PARA PRESENCIAR LAS TREPIDANTES CARRERAS DE "SLIPSTREAM", MIENTRAS LOS DOS LOCUTORES MÁS FAMOSOS DE LA TELEVISIÓN, LYALL MINT Y CRYSTAL EYES, RETRANSMITEN TODA LA EMOCIÓN DE LAS COMPETICIONES A LOS MILLONES DE TELESPECTADORES REPARTIDOS POR TODO EL MUNDO. QUIEN GANA UNA DE ESTAS CARRERAS SE CONVIERTE AUTOMÁTICAMENTE EN UN ÍDOLO. EN MÁS QUE UN ÍDOLO, EN UN HÉROE DE MASAS. A PROPÓSITO, ESTO SUCEDE EN EL SIGLO QUE VIENE.


GREMLIN
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE



RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía





Desafía a la GRAVEDAD

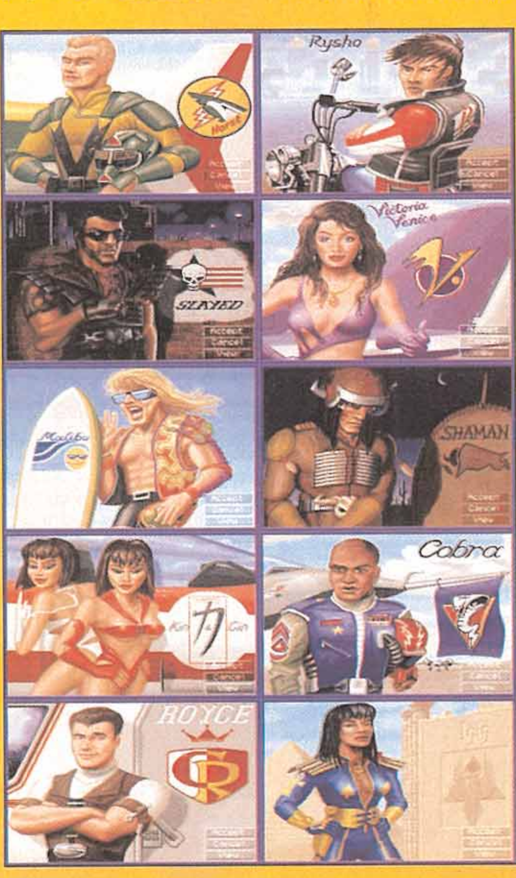




Aunque quede todavía poco menos de un siglo, este tipo de carreras trepidantes a los mandos de naves anti-gravedad ya han sido inventadas por las mentes de The Software Refinery y Gremlin Interactive. De hecho, pueden ser disfrutadas desde ahora mismo por cualquiera que tenga un PC 486 con 4Mb de RAM y un CD-ROM. Y es que nadie iba a esperar tanto tiempo.

RUGEN LAS MASAS

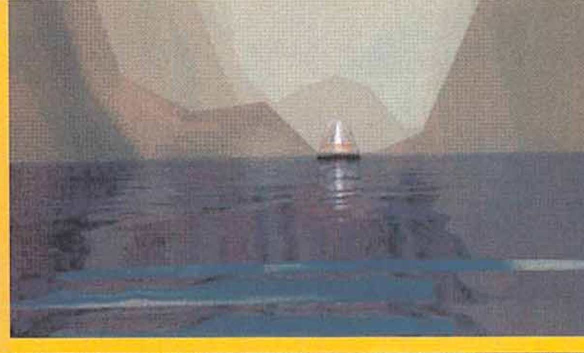
Sí, las masas rugen, y no por lo emocionante de la carrera, que eso ya lo veremos más adelante, sino por las escandalosas cifras, en unidades MegaByte, que presenta el programa de instalación de este «Slipstream 5000» en el apartado de copia de ficheros del CD al disco duro. Al menos, podemos elegir. Sí, se puede elegir entre una instalación "mínima" de 8 Mb. –bueno–, una instalación "media" de 23 Mb –¡hala!– o una instalación "completita" de... 63 Mb –¡qué escándalo!–. Estas cantidades, desde luego, repercutirán más tarde en la velocidad del juego, y seguramente nos arrepentiremos si hemos sido un tanto rácanos. En fin, la instalación se completa con las clásicas opciones de configuración de tarjeta –para música y efectos especiales– y no, en esta ocasión no se solicita una Roland de última generación. Con una SoundBlaster normalita vale.



VELOCIDAD PUNTA

Es la que alcanzan las dos naves protagonistas de la "intro" de juego. Realmente espectacular. Hasta la estatua de la libertad se tiene que agachar para no ser arrollada. No, no es un mal chiste. Sale de verdad en la introducción del programa. Lo que pasa es que la rapidez de movimientos que podemos ver en la introducción no siempre se corresponderá con la que disfrutaremos durante el juego, porque de eso dependen muchos factores. El más importante: la potencia de nuestro sistema. Pero eso ya nos lo temíamos.

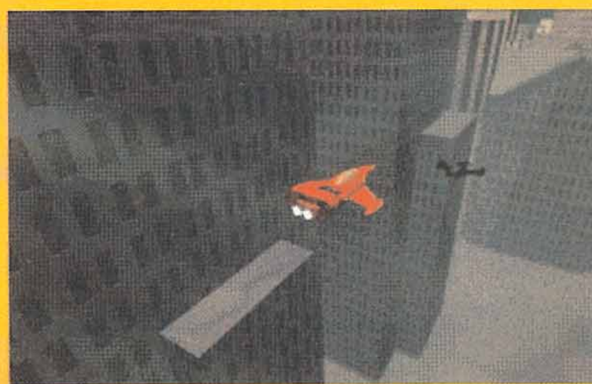
Después de la trepidante "intro", el programa nos ofrece las clásicas opciones principales: Un jugador, dos jugadores, salvar un juego, configurar algunos parámetros y ver los "Hi-Scores". Por supuesto, y como la obligación es antes que la devoción, lo primero será echar un vistazo a las opciones de configuración. Se dividen en cinco nuevos apartados: general, detalle, sonido, controles y dificultad. Veámoslas una por una, ya que son bastante importantes. Las opciones de "General" nos permiten activar la cámara trasera para ver a nuestros perseguidores y sus ataques; activar la cámara de armas, con lo que seguiremos a nuestros proyectiles hasta hacer blanco; seleccionar el lenguaje –inglés, francés y alemán, como siempre–; visualizar un mapa de recorrido y cambiar las unidades de velocidad (Km/h o Mph). La opción de "Detalle", una de las más útiles, sirve ►















para adecuar los gráficos a la velocidad de nuestro sistema, mientras que la de "Sonido" nos permite variar el volumen de la música y los efectos durante el juego. Los "Controles" que podemos elegir pasan por la utilización de teclado, ratón o joystick, y, por último, la "Dificultad" es variable en los parámetros habituales –"Easy", "Normal" o "Hard"–.

TODOS A SUS PUESTOS

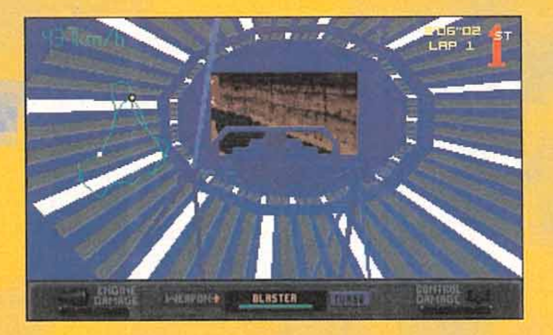
Después de configurar el juego a nuestro gusto, llega la hora de elegir entre uno o dos jugadores. Como siempre, después de la elección, se presentan nuevas alternativas. Si elegimos un sólo jugador, aparecerá otra pantalla con tres botones pertenecientes a las opciones de "Práctica", "Una sola carrera" y "Campeonato". Para dos jugadores tenemos diferentes posibilidades, dependiendo de si vamos a jugar con un sólo ordenador o con varios, conectados en serie o en red. Para jugar con un amigo en un sólo ordenador, el programa dispone de una opción de "Split Screen", mientras que si disponemos de más máquinas, podemos utilizar las opciones de "Modem", "Serie" o "Red". En cualquier caso, para dos jugadores, dos posibilidades de juego. "Head to Head" nos llevará a una carrera protagonizada tan sólo por nuestra nave y la de nuestro compañero de juego, y "Single Race" hará que participemos en una carrera de una sóla vuelta con todas las naves como participantes.

Tras todas estas consideraciones, pero antes de correr, deberemos elegir el escenario, la nave y el armamento. Los escenarios disponibles son 10, situados en otros tantos países, y se representan en un globo terráqueo que gira para mostrar su localización. Entre estos 10 países, como era de prever, no se encuentra España. En fin...

El siguiente paso es la elección de la nave que vamos a pilotar. En esta ocasión también tenemos 10 posibilidades. En la "parrilla de salida" se alinean las 10 estrambóticas naves que vamos a tener la oportunidad de probar. Aunque no seremos nosotros mismos, porque cada artefacto tiene ya su propio dueño. Nos explicamos. A la hora de escoger nave, podemos pulsar sobre cada una para ver un gráfico en el que aparece el personaje al que vamos a encarnar, al "Splipstreamer" que hará vibrar a la audiencia, cada uno con su propia personalidad. Y como siempre ocurre, tenemos para todos los gustos. Desde las chicas más despampanantes, hasta los chicos más duros o "pijos".







Además, existe la posibilidad de escuchar un comentario de los locutores sobre la nave y el piloto en cuestión, mientras vemos una representación tridimensional giratoria del vehículo.

Y ya sólo nos queda desplazarnos hasta el hangar para equipar nuestra nave. Aunque tendremos que ceñirnos al dinero del que dispongamos –a veces, los juegos ambientados en el siglo que viene reflejan ciertas cosas muy presentes en la actualidad–. En principio, nuestra suma ascenderá a 750 dólares. Con esta cantidad, que ya supondréis que aumentará a medida que ganemos carreras, podemos comprar armamento y otros artículos, como motores turbo y sistemas de objetivo.

TODA LA CARNE EN EL ASADOR

Por fin, ha llegado el momento. Con todo lo necesario, nave, circuito y componentes, nos disponemos a disputar la primera carrera. Ahora sí que las masas rugen ansiosas de emoción, y por qué no, de lucha. En este momento, la pantalla cambia para mostrarnos una visión en primera persona del circuito. Además del escenario, podemos ver una serie de indicadores que estarán presentes en la competición. En primer lugar, el "salpicadero" de nuestra nave. En él podemos monitorizar los daños sufridos en nuestro motor y en el sistema de objetivo, así como el arma que tengamos seleccionada en cada momento. El mapa del circuito también estará presente –si queremos, claro–, en el que se reflejan todos los participantes en la carrera, incluidos nosotros. Como nota original, en vez de moverse nuestro icono sobre el mapa, es el mapa el que se mueve alrededor de nuestra representación, a medida que vamos avanzando. También podemos ver un indicador de velocidad –en las unidades



que hayamos elegido–, y un indicador de número de vuelta y tiempo de vuelta.

Y ahora sí que empezamos a correr. Todas las naves salen como una exhalación mientras nosotros comenzamos a abrir fuego contra nuestros contrincantes. El realismo conseguido es bastante bueno, gracias a unos escenarios tridimensionales muy coloristas y originales, a unos efectos de sonido realmente sorprendentes y a las múltiples opciones de cámara disponibles.

En cuanto a la velocidad del juego, factor más que decisivo en este tipo de programas, nos remitimos a lo dicho al principio: depende en gran medida de la potencia de nuestro sistema. Pero también hay que decir que, gracias a las opciones de configuración, podemos ajustar la velocidad del juego a nuestro sistema con resultados bastante satisfactorios. Un ejemplo: si corremos en Japón con los gráficos al máximo detalle, podremos ver con todo lujo de detalles los grandes rascacielos cuajados de luces y anuncios que abundan en esta ciudad. Si notamos entonces que la velocidad de la carrera se resiente, podemos acceder a un menú especial, en cualquier momento de la acción, que nos permitirá variar el detalle de los gráficos. El nivel más bajo supondrá transformar los preciosistas edificios en meros bloques sólidos negros, pero con ello conseguiremos que la carrera se transforme en lo que deseamos: una experiencia alucinante.

Sobre los distintos escenarios, decir que todos ellos hacen gala de unos gráficos espléndidos y muy cuidados. Además, los recorridos no son lineales, sino que podemos encontrarnos en cualquier momento con bifurcaciones y túneles que nos llevarán a ganar o perder tiempo, o a encontrar algún que otro jugoso ítem. Sí, porque no hemos hablado de unas pequeñas esferas diseminadas por todos los circuitos. Si las atravesamos con nuestra nave, obtendremos ventajas, como "turbos", reparaciones inmediatas y dinero, o desventajas, como el cambio total de orientación en nuestros mandos. También nos podremos encontrar con ciertas naves que, al ser destruidas con nuestras armas, revelarán más ítems ocultos. Y si vemos que el índice de daños en nuestra nave es muy alto, cosa que repercutirá en nuestra velocidad y rendimiento, podemos buscar los "Re-Charger Pits", unos túneles especiales señalados con un gran cartel que, al ser atravesados, optimizarán el estado de nuestra máquina.

F.J.R.







***LO BUENO:** Lo bien que te lo vas a pasar disputando carreras por todo el mundo. Los geniales escenarios y la acción sin límites. El uso de múltiples cámaras. La opción de salvar partidas. El juego compartido por modem, serie o "Split Screen". La cara de tu amigo cuando su nave se venga abajo.*

90

***LO MALO:** El sistema que hay que tener para disfrutar a tope del juego. El espacio que ocupa en el disco duro si quieres que la acción sea lo suficientemente fluida.*

NUESTRA OPINIÓN

«Slipstream» es el espíritu del arcade llevado a sus consecuencias más futuras. Con ello queremos decir que, tecnológicamente, el juego está muy bien realizado y tiene todas esas opciones con las que configurar la acción a nuestro gusto. Empezando por la obligada opción de dos jugadores –divertidísima–, pasando por las diez increíbles naves que podemos pilotar, y terminando por la variedad y belleza de circuitos en los que podemos correr.

Las cámaras que podemos utilizar, como si de un simulador de vuelo se tratase, hacen que la acción gane en realismo y espectacularidad, mientras que el factor de "lucha" –con multitud de armas disponibles– realza la competición.

Las "pegas" que podemos encontrar en «Slipstream» vienen dadas por la exigencia a nivel de equipo necesario para disfrutar de los gráficos más complejos y por el hecho de que, en muchas ocasiones, y sobre todo en la visión en primera persona, si nos chocamos contra cualquier obstáculo podemos llegar a desorientarnos por completo, aunque en seguida, la nave retorna a su posición horizontal. Además, claro está, del espacio que ocupa el programa en el disco duro si no queremos que, durante las carreras, el ordenador tenga que leer constantemente del CD, con la consiguiente ralentización de las carreras.

En definitiva, «Slipstream 5000» gustará a todos aquellos amantes de la velocidad y los arcades trepidantes. Y si quieres divertirte de lo lindo, invita a un amigo –o a un enemigo– a jugar contigo una vez que tengas la experiencia de un auténtico "Slipstreamer". Va a saber lo que es bueno una vez que empiece a sentir todo tu armamento en su nave.

Ser o no

¿QUÉ ES GRANDE, TIENE UNA TRAMA SÓLIDA, UN PROTAGONISTA DEFINIDO Y UNOS ATRACTIVOS PERSONAJES SECUNDARIOS? ¿«FULL THROTTLE»? ¿«WING COMMANDER»? ¿UNA PELÍCULA DE HITCHCOCK?... ¿«ALONE IN THE DARK»?

Adelante, no os cortéis, seguro que a vosotros también se os ocurren algunos nombres interesantes. ¿Qué os parece «Ultima VIII»? ¿O tal vez «The 7th Guest»? De hecho, la mayoría de los juegos de ordenador se ajustan a estas características.

Os estaréis preguntando que a qué viene todo esto. Pues simple y llanamente, a la montaña de cartas que se amontonan encima de mi ordenador –lugar de la siesta matinal de mi gato–, que afirman que la saga de «Alone in the Dark» cumple los anteriores requisitos, y que han hecho que mi mascota preferida haya decidido irse a vivir con el perro del vecino.

Como no estoy dispuesto a quedarme sin mi arañador de cortinas particular, hoy vamos a intentar zanjar este asunto de una vez por todas, demostrando que «Alone in the Dark» NO es una aventura gráfica. Lo miréis por donde lo miréis, le deis las vueltas que le deis, la saga de Edward Carnby no cumple con algunas de las exigencias necesarias para ser considerada como tal.

LA CLAVE DEL ASUNTO

Si recordáis, hace unos meses hablamos de las cuatro condiciones indispensables que debe cumplir cualquier aventura gráfica que se precie de serlo. A ver, levantad la mano todos aquellos que recuerden la primera de ellas... Vale, vale, ya podéis bajarlas.

–¡Qué horror!, esto parece el colegio. Siento habéroslo recordado–.

Vamos pues a intentar delimitar una aventura gráfica del resto de los géneros, y aplicarlo al famoso «Alone in the Dark».

En primer lugar, el candidato a evaluar debe poseer un GUIÓN CONSISTENTE, íntimamente ligado al desarrollo del juego, de manera que cada acción que realicemos se deba a una exigencia del argumento. Esto elimina a la mayoría de los arcades, simuladores y juegos deportivos. «Alone in the Dark» cumple con este requisito, así que, de momento, se le puede considerar una futurible aventura gráfica.

Otra característica importante es la posibilidad de INTERACTUAR CON LOS OBJETOS, no sólo cogerlos y usarlos, sino también desarmarlos, manipularlos, arreglarlos, utilizar unos con otros... La mayoría de las videoaventuras quedan fuera de este apartado. No así el mencionado «Alone» que todavía se resiste, aunque no por mucho tiempo, me temo.

Y es que la exigencia de UN PROTAGONISTA INVARIABLE ya comienza a poner en duda el "pedrigree" de la saga de Infogrames. En efecto, el personaje principal de una aventura gráfica tiene que tener un nombre, una personalidad y unos puntos de vida inalterables: nada de variables del tipo fuerza, destreza o agilidad; nada de puntos de vida, energía, ni frascos reconstituyentes. Esta es la principal diferencia con los juegos de Rol, y la que aleja a «Alone» de nuestro amado género.

Por si esto no fuera suficiente, la última reseña se encarga de despejar todas las dudas. Hablamos de la necesidad de que exista UNA RELACIÓN PERSONAL CON LOS PROTAGONISTAS SECUNDARIOS. De hecho, estos personajillos son los que nos van a permitir avanzar en el juego entregándoles, intercambiándoles o, incluso, robándoles objetos, cumpliendo misiones secundarias para ganarnos su amistad, pero sobre todo HABLANDO con ellos. Esto es algo imposible de realizar en «Alone in the Dark», donde la relación con los actores secundarios se limita a matarlos o a intercambiar objetos.

Otro de los elementos discordantes tiene que ver con la necesidad de matar a un enemigo para poder avanzar, algo que nunca ocurre en una aventura gráfica. ¡Un momento, un momento! ¡No me saltéis a la yugular antes de terminar! Sí, ya se que programas como la saga de Indiana Jones incluyen escenas de este tipo pero, si os dais cuenta, sólo en momentos puntuales, e incluso la mayoría de las veces se pueden evitar o convencer a los enemigos

ser

utilizando un objeto, cosa que no ocurre en «Alone», donde la habilidad en el combate es indispensable para avanzar.

Esta es, pues, la pregunta del millón: ¿a qué género pertenece la saga de «Alone in the Dark», y con ella títulos como «Ecstatica», «Bioforge» o «Little Big Adventure»? Bueno, podéis llamarlo como queráis: aventura a secas, videoaventura, aventura tridimensional, pero nunca, nunca, aventura gráfica.

Esperemos que esta vez haya quedado bien claro, y pueda convencer a mi gato para que vuelva a casa. Todas vuestras preguntas sobre estos programas han ido a parar a la sección S.O.S WARE, donde seréis debidamente atendidos.

Ahora, es el momento de tranquilizar a algunos socios al borde de un ataque de nervios.











H.P. LOVECRAFT

"¡Pero seré tonto! ¿Cómo no se me había ocurrido antes?". Esta suele ser la frase más utilizada cuando se conoce la solución a a un problema imposible. Hoy la oiremos unas cuantas veces, en cuando algunos socios, como Breixo Pérez, de Salceda (Pontevedra) empiecen a leer las respuestas. Breixo tiene dificultades en «Monkey Island 2», que pasamos a resolver. Para conseguir la ropa de Largo, coloca un cubo lleno de barro en la puerta de su camarote. Después, ve a recogerla a la lavandería con el ticket que hay escondido detrás de la mencionada puerta. Si quieres reemplazar el amuleto del capitán Dreed, entrégale el anteojo del cartógrafo. Los clavos se consiguen serrando la pata de palo del pirata que duerme en la lavandería. Para hacerte con el trozo de mapa del tendero tienes que darle el mascarón del Mono Loco, hundido en el mar. Gana el concurso de escupitajos, vende la placa y alquila un barco con fondo de cristal. Un libro de la biblioteca te indicará el lugar exacto donde se hundió.

La aventura "estrella" del mes es el enrevesado «Shadow of the Comet», que mantiene en vilo a un buen puñado de aventureros.

Manuel Trapiello, de La Herradura (Granada), quiere saber cómo se revelan las placas fotosensibles. Menos mal que la solución la tienes por escrito, porque los nombrecitos tienen su miga.

Cuando el farmacéutico te ofrezca su laboratorio, enciende la luz roja, coloca las placas en la cubeta y vierte sobre ellas el metanol, la hidroquinona, el tiosulfito sódico y el metabisulfito potásico. Sobre tu pregunta de una aventura barata que no necesite CD-ROM, puedes probar con los clásicos de Lucasfilm y Sierra, a precios de risa, o títulos como «Simon the Sorcerer», también accesible a cualquier bolsillo.

Ya un poco más avanzado en la aventura, Fernando Costas, de Vigo, no sabe que para abrir la puerta de la cripta simplemente tiene que pisar todas las losas del mosaico una sola vez. Así de sencillo.

Nuestra visita a Illsmouth concluye con Óscar Vázquez, de Hospitalet (Barcelona), que anda deambulando dentro del pozo. La clave para salir de allí es llenar el bidón vacío en el charco de nafta. Cuando encuentres al indio Narackamous, derrama el bidón y préndelo con los pedernales. Después, remata al pobre zombie con la flecha sagrada que encontraste escondida debajo de unos tablones en el almacén de pescado. En «The Legend of Kyrandia», ►









entrégale al fauno una manzana y conseguirás el Cáliz. Terminamos con la charla mensual diciéndole a Alex Bonet, de Barcelona, que los problemas con «Monkey Island» y su SoundBlaster Pro se deben a que el juego es demasiado antiguo para soportar directamente la tarjeta. Prueba a configurarla de forma estándar (Dirección 220, IRQ 7 y DMA 1) en modo Adlib.
Como ocurre todos los meses, más o menos al final de la tercera página, llega la hora de terminar la tertulia y salir en busca de nuevas aventuras. Yo de vosotros no me perdería la cita que tenemos en el próximo numero, ya que daremos buena cuenta de un programa que, según los rumores, sirve para crear aventuras gráficas. Atenderemos así a las peticiones de infinidad de socios dispuestos a hacer temblar los cimientos de la mismísima LucasArts. ¿A que ya se os hace la boca agua, eh?

El Gran Tarkilmar

EL OJO CLÍNICO

Como sé que sois unos aventureros avispados que no se os escapa ni una, este mes vamos a poner en marcha una nueva sección. En ella tendrán cabida todo tipo de curiosidades, anécdotas y pantallas secretas que suelen pasar desapercibidas a los ojos de la mayoría de la gente.
El mencionado Alex Bonet es el primero en estrenarla. Según nos cuenta en su carta, si os fijáis en los ídolos de la cabeza del mono gigante, en «Monkey Island», uno de ellos tiene la forma de Max, el conejo protagonista del magnífico «Sam & Max», publicado casi cuatro años después. Sin duda, esto se debe a que Steve Purcell, el creador del personaje, también trabajó como grafista en la saga de la Isla del Mono.
Si alguno de vosotros ha descubierto alguna cosa interesante, no dudéis en escribir al Club y compartirlo con el resto de los socios. Esperamos ansiosos vuestras cartas.

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

¿Pero qué es esto? Después de un par de meses de tranquilidad, los calores del verano han puesto al rojo vivo nuestras genuinas listas de aventuras. Los ansiosos votantes del Club no pueden esperar a que «Full Throttle» sea publicado, y ya lo han colocado en la primera posición. Por otra parte, los aprendices de piratas siguen imponiendo su ley en la lista TOP 5, y de nuevo aupan al bueno de Guybrush Threepwood a lo más alto del Olimpo de las aventuras. ¿Qué ocurrirá el próximo mes? Visto lo visto, yo no me atrevería a asegurar nada...

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Full Throttle
The Secret of Monkey Island
Day of the Tentacle
Indiana Jones and the Fate of Atlantis
The Legend of Kyrandia 3

TOP 5

The Secret of Monkey Island 2
MundoDisco
Day of the Tentacle
Sam & Max Hit the Road
King´s Quest VI

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

La magia del fútbol

FEVER PITCH SOCCER

U.S.GOLD
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO**
V.Comentada: **SUPER NINTENDO**
ARCADE



Los juegos de fútbol son como una plaga que no para de manifestarse constantemente. Es uno de los géneros más desarrollados y abultados, en el que hay auténticas obras maestras, pero también programas mediocres que emulan a títulos aparecidos anteriormente. «Fever Pitch» es de estos últimos.

Este programa de U.S. Gold nos pone en un campo de perspectiva isométrica en el que podremos jugar partidos de exhibición o torneos entre selecciones nacionales de todo el mundo, tanto uno como dos jugadores. No tiene elementos de simulación, ni nombres de jugadores, ni ligas; es sólo un arcade de fútbol, pero con una particularidad. Habrá jugadores que sean capaces de realizar un tipo de jugada espectacular dentro de la posición en la que jueguen. Así, el portero hará paradas increíbles, el delantero transformará el balón en una bola de fuego o conseguir efectos imposibles. Pero ahí se acaba la cosa, porque ni chilenas, ni taconazos, ni sombreros verán nuestros ojos, si acaso algún salto o remate en plancha, pero poco más.

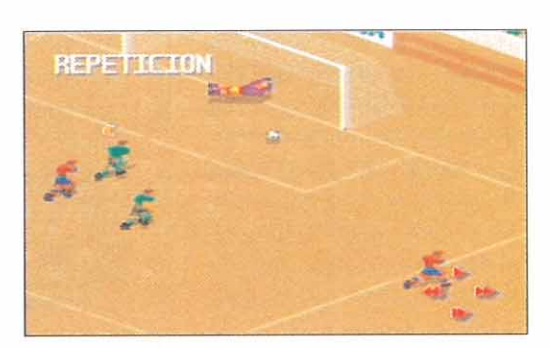
71

Puestos a jugar con él, es rápido, de fácil manejo, se controla muy bien y los efectos salen, así como las jugadas especiales. Es divertido y entretenido, y gráficamente no maravilla, pero se deja ver. ¿Cuál es el problema? Pues que si hacemos una pila con todos los que se le parecen, no destaca sobre ninguno de ellos. Muy simple, con menús muy escuetos, no desagrada, pero tampoco aporta nada nuevo. El reinado de «FIFA Soccer» sigue sin correr ningún peligro.

C.S.G.





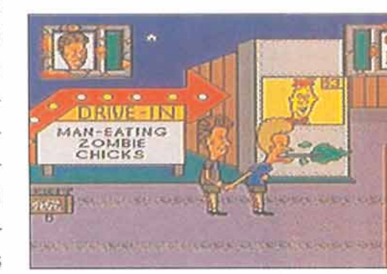


De MTV a la consola

BEAVIS AND BUTT-HEAD

VIACOM
Disponible: **MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO, GAME GEAR**
V. Comentada: **MEGA DRIVE**
ARCADE

Pocos son los personajes de dibujos animados que quedan por aparecen en un videojuego, y para completarlo ahora llegan a nuestra consola los dos "enfants terribles" más conocidos de la MTV, Beavis y Butt-Head, además, en castellano. Y lo hacen de la mano de Viacom en un arcade con toques de aventura en el que tendremos que recorrer con ellos distintas partes de su peculiar mundo a la búsqueda de las partes de unas entradas para el concierto de GWAR. Ellos viven para el rock, y pondrán todo su empeño en conseguirlas haciendo uso de sus habilidades más innatas, entre las que se incluyen un perfecto manejo de sus gases corporales como método de autodefensa. Y tendrán que usarlos mucho, ya que los enemigos no nos dejarán un segundo de respiro, porque aunque no son variados sí son abundantes. Contamos con objetos repartidos por el mapeado que tienen un uso concreto que no nos costará descubrir a poco que estemos familiarizados con los usos y costumbres de este par de gamberretes, a los que podremos emular nosotros sólos o con la ayuda de algún amigo, ya que el juego permite la opción de dos jugadores.



«Beavis and Butt-head» no es un programa de calidad excepcional. Tiene todo el ambiente y gracia de los dibujos de la MTV, pero no está a la altura de otros programas que existen del mismo tipo para consolas. No obstante, se deja jugar merced a unos gráficos muy divertidos, la genuina música y, en general, la ambientación que gustará a los fans de la MTV.

72

E.G.B.



...y además

SOLDADO EXTRATERRESTRE

ALIEN SOLDIER

V. Comentada: MEGA DRIVE
ARCADE



Los aliens también tienen problemas con sus vecinos de otras razas, que de vez en cuando se enfadan y les da por poner bajo su mando planetas enteros. A no ser que se lo impida Aguila Epsilon, un guerrero cibernético equipado con cuatro armas distintas e increíbles poderes que le permiten teletransportarse de un lado a otro de la pantalla, planear, o generar extraordinarios campos de fuerza. Mente despejada, habilidad de reflejos y muchas ganas de disparar es lo único que necesitamos para acompañarle en éste trepidante e intenso arcade. ¡Vamos allá!

ÉL ES LA JUSTICIA

JUDGE DREDD

V. Comentada: MEGA DRIVE
ARCADE



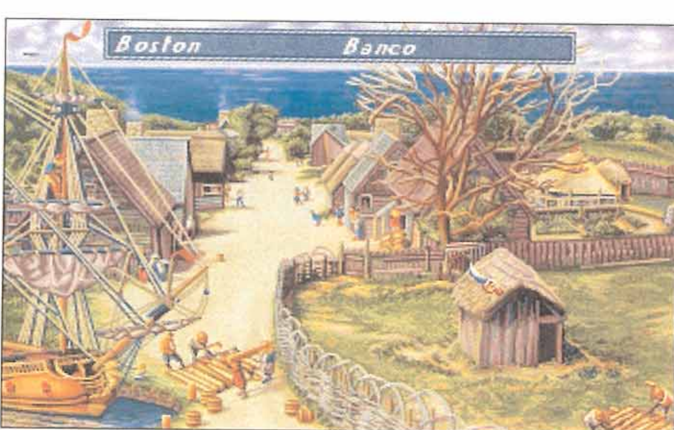
Stallone se ha erigido en juez y verdugo de los malhechores que pueblan Mega-City One, y nosotros podemos hacer lo mismo en este arcade multi-scroll de Acclaim. Aplicar la ley, pero fuera de ella, en los doce niveles de que está compuesto el juego, será tarea fácil si hacemos uso de las habilidades atléticas del juez, así como de las armas que encontraremos por el camino, los bonus y objetos. Similar en muchos aspectos a «Stargate», goza de una realización adecuada en todos sus aspectos –buenos gráficos, movimientos rápidos, sprites grandes– y una adicción fuera de toda duda.

O MALO OO REGULAR OOO BUENO OOOO MUY BUENO OOOOO EXCELENTE

Negocios en alta mar

HIGH SEAS TRADER

IMPRESSIONS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA



El tema del comercio de diversos productos entre distintas ciudades con el mar como trasfondo es uno de los preferidos por los creadores de juegos de estrategia. Baste con recordar el mítico «Pirates» o el más antiguo «Tai Pan», que algunos recordaréis de los micros de 8 bits.

Podemos decir que «High Seas Trader» sigue la temática y desarrollo de aquel último programa, adaptándolo a los tiempos que hoy corren. Con un mapa del mundo según se conocía en el siglo XVII y nuestra habilidad comercial y de navegación como únicas armas, nos enfrentaremos a la tarea de rehabilitar el mancillado honor de nuestra familia y alcanzar la posición social que nos pertenece. Todos nuestros esfuerzos irán encaminados a conseguir dinero a toda costa.

El más habitual será el comercio de una serie de mercancías que variarán de precio de un puerto a otro. Para ello, contamos con un barco y una tripulación, de los que nosotros seremos capitán. Como tal, deberemos controlar los suministros, pagas y raciones; hacer frente a las posibles reparaciones y ampliaciones de nuestro navío, así como enfrentarnos a los peligros de los mares: tormentas, piratas. Además de mirar por nuestra economía, también lo haremos por la seguridad, en combates a cañonazos con otros barcos.

El principal atractivo de «High Seas Trader» reside en la simpleza de su estrategia que lo hace muy asequible incluso para principiantes. Es entretenido, muy jugable, aunque de adicción limitada para estrategas exigentes, pues carece de niveles de dificultad. El asencillo interfaz unido a los correctos gráficos hacen el resto, así como los textos del juego, que están en castellano.

81

C.S.G.

Notable sólo en estética

JUMP RAVEN

CYBERFLIX/VIACOM
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
ARCADE

Gráficamente, «Jump Raven» es precioso. Y no es para menos, ya que sus cualidades le hicieron merecedor del primer premio en el Apple/Japan CD-ROM Contest. Una intro animada en 3D de gran calidad da paso a los cuidados menús que combinan el buen hacer gráfico con la inclusión de voces digitalizadas para conseguir una ambientación de cine. Tiene hasta una opción de ayuda que nos cuenta el uso de cada opción del juego con demostraciones prácticas. Pero a la hora de jugar...

Detrás de todo esto se esconde un arcade de naves de desarrollo simple que se reduce a pasearnos por entre los componentes del decorado, por ejemplo, edificios de una gran ciudad, acabando con los vehículos enemigos. Nos asignarán sucesivas misiones que habremos de realizar con la ayuda de nuestra nave Jump Raven y un copiloto que

Para todos los gustos

STRIP POKER PRO





INTERACTIVE PICTURES
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
JUEGO DE CARTAS

No se puede decir que los juegos de cartas para PC sean especialmente abundantes, si exceptuamos algunos que hay para Windows, y la mayoría de los que hay son de strip-poker. ¿La causa? Que cada uno saque sus propias conclusiones y tan amigos.

Estos juegos, por regla general, nos permiten jugar partidas de póquer contra otro adversario que irá despojándose de parte de sus vestiduras a medida que vaya perdiendo su dinero. Por supuesto, nosotros deberíamos hacer lo mismo cuando perdiéramos, pero estamos en nuestro derecho de hacer trampas, pues la interactividad en el software todavía no ha llegado tan lejos. El objetivo es desnudar a la bella señorita –o señorito– de turno. Sí, en «Strip-Poker Pro» también hay hombres, por lo que de lo único que no se le puede tachar es de machista..

El juego hace más gala de los vídeos e imágenes digitalizadas que incluye de los jugadores –tres chicas y dos chicos– que de un buen nivel de juego, porque salvo algunas extrañas rachas de suerte, no es muy difícil ganar a cualquiera de ellos tras unos pocos intentos. Cuando consigamos ganarlos a todos consecutivamente asistiremos al final del juego. En el mismo, se siguen las reglas normales del póquer, a dos descartes, pero sin un límite máximo en el número de apuestas en cada uno de ellos. Nuestros contrincantes no suelen jugar "de farol" y se les nota cuando tienen buenas cartas.

El vídeo es de calidad regular, y aunque va muy fluido, no es a pantalla completa, además de necesitar un lector de doble velocidad. Sus otras cualidades le hacen interesante, junto con la de pertenecer a un tipo de programas no muy abundantes que no son para todos los públicos.

75

E.G.B.



escogeremos de entre una serie de candidatos de los que dispondremos todas sus características. La nave la equiparemos según nuestras preferencias y el dinero que tengamos, que se incrementará a medida que cumplamos objetivos y destruyamos las naves pertenecientes a las curiosas "tribus urbanas" del futuro.

Que se ejecute bajo Windows ya nos advierte sobre lo lento de sus movimientos, como de hecho ocurre; pero no nos dice nada sobre lo engorroso e incómodo del manejo del interfaz. Es necesario el uso del ratón y el teclado de manera simultánea, lo que añade complejidad a un juego que de por sí ya es un reto hasta para los más habilidosos.

«Jump Raven» muestra un nivel de calidad técnico, tanto gráfico como sonoro, que convierte a intro y menús en un prodigio de detalle, lo que podría haber sido un buen prefacio para algo más que un arcade de naves tan básico como este.

74

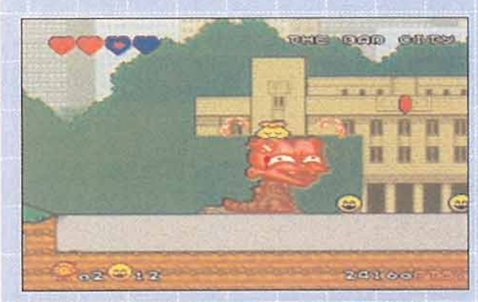
C.S.G.

...y además

UN BEBÉ MARCHOSO

SUPER B.C. KID

V. Comentada: SUPER NINTENDO ARCADE



De los arcades plataformeros que conozcamos, «Super B.C. Kid» ocupará un puesto entre los más divertidos. Tanto por los graciosos gráficos como por las animaciones del protagonista y por la soberbia jugabilidad –aunque con una dificultad un tanto baja– que nos engancha sin remedio al cartucho. Patrones clásicos de este tipo de juegos –y sobre todo de «Mario Bros»– se repiten sin cesar, pero sin cansar, como tampoco lo hace la presencia del bebé ya protagonista exitoso en otros juegos. No es original, pero la combinación de las plataformas con curiosas fases de bonus le hacen muy atractivo.

LUCHA DE TITANES

JUSTICE LEAGUE

V. Comentada: SUPER NINTENDO ARCADE



Si lo que siempre habíais deseado era juntar en un mismo combate a todos vuestros superhéroes preferidos, éste es vuestro juego; si no os gustan los arcades de lucha, ni lo mireís. Batman, Superman o The Flash, por poner un ejemplo, harán gala de sus extraordinarios poderes y golpes especiales para dejar fuera de combate a su adversaio en cualquiera de las tres modalidades: historia, batalla o versus. Uno o dos jugadores pueden disfrutar de este cartucho que se une a la larga lista de programas de lucha para Super Nintendo. Uno más con muy buenas cualidades, pero por desgracia no el mejor.





...y además

NUEVOS ESCENARIOS, MISMOS RESULTADOS

JUNGLE STRIKE

V. COMENTADA: SUPER NINTENDO
ARCADE



«Desert Strike», «Urban Strike»... Ahora «Jungle Strike». Mega Drive, PC, Super Nintendo... Entre Gremlin y EA no han dejado un solo formato ni una sola variante por cubrir. El helicóptero al servicio de la libertad –es decir, de los EEUU– ataca otra vez, en unos escenarios nuevos, y con objetivos parecidos. ¿Los resultados? Técnicamente sobresalientes. Buenos gráficos, mejor sonido, excelente jugabilidad... Pero, ¿no sería hora de añadir algo de originalidad? Estamos ante ese caso en que a un juego no se le puede pedir más, en cuanto a calidad, pero que ofrece una y otra vez lo mismo, versión tras versión, formato tras formato. Buen cartucho, pero no convincente.



MÁS FÚTBOL...

EUROPEAN CHALLENGE. KICK OFF 3

DISPONIBLE: PC CD-ROM
ARCADE

En el tan trillado campo de los juegos de fútbol, es realmente difícil llegar a sorprender, hoy en día. Con «European Challenge. Kick Off 3», Anco ha querido ofrecer el mejor programa de la serie «Kick Off», y pese a haber realizado un buen trabajo, quizá los resultados no han sido todo lo brillantes que se podría esperar.
«Kick Off 3» se encuentra traducido al castellano –lo primero que hay que destacar– y posee una gran cantidad de equipos. Opciones de juego, las imaginables -partidos individuales, torneos, ligas...- En cuanto a la calidad gráfica, cumple su función correctamente, pese a que se podría haber hecho con mucho más detalle. Quizá su mayor defecto sea que la jugabilidad no está todo lo cuidada que debería, lo que hace del juego un producto simplemente normal, cuando quizá, todos esperábamos de Anco algo más espectacular.

La ventaja del idioma

MYST





BRODERBUND
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

¿Cómo mejorar un juego de éxito y conseguir que sea más jugable y de más calidad que cuando fue lanzado? La respuesta está en «Myst»: traducirlo a nuestro idioma.
Cuando Rand y Robin Miller desarrollaron el entorno que da forma al mundo de «Myst» tenían en mente crear, una aventura hiper realista que empujara al jugador a la exploración de un mundo a través de la resolución de los enigmas que éste le planteara. El resultado fue un CD-ROM que albergaba un juego de enorme calidad gráfica que funcionaba en Windows, el entorno ideal para conseguir las mejores experiencias multimedia. Estaba en inglés, y era realmente bueno, así que ahora que está en castellano los resultados son insuperables.
Y si además tanto la traducción de textos como de diálogos es impecable, el aprovechamiento que el juego produce es total. La invitación esta servida; sólo queda que nosotros recojamos el testigo y exploremos los innumerables secretos que «Myst» nos ofrece. La clave reside en perderse en el mundo que se abre ante nosotros e intentar avanzar de manera lógica e intuitiva. El interfaz usado lo garantiza: simplemente, pulsar para movernos, usar objetos o explorar localizaciones; y si nos atascamos, habremos de armarnos de paciencia y probar todo lo probable.
De lo que hemos dicho se desprende que el juego es idéntico al original: acción a pantalla completa, con una combinación ideal de decorados 3D que se suceden pantalla a pantalla. A esto se le suma los ya conocidos eventos, tales como secuencias de vídeo y sonidos digitalizados, que suceden en este tipo de juegos y que tienen lugar al pulsar un botón o coger un libro, por ejemplo, y que crean un ambiente agradable y casi "surrealista" mientras jugamos.

88

C.S.G.

El héroe sin forma

THE OOZE

SEGA
Disponible: **MEGA DRIVE**
ARCADE

A poco que hayamos jugado con nuestro ordenador o consola, nos habremos visto en la misión de encarnarnos en los más curiosos personajes que hayamos imaginado, pero ninguno supera a éste.
Rizando el rizo y exprimiendo la originalidad al máximo en «The ooze» –el fango, para los no versados en inglés– manejamos una masa verde viscosa, legamosa y de apariencia un tanto desagradable. Por lo menos para nuestros enemigos, que aunque no mucho más agraciados, intentarán frenar nuestro camino por todos los medios. Aunque nosotros siempre podemos defendernos lanzando bolas de nuestra propia materia o usando nuestro gigantesco cuerpo que podemos deformar y mover en cualquier dirección a nuestra voluntad.
Como fluido que somos, tendremos una forma no definida que nos servirá para colarnos por resquicios, pasar entre

Sigue la variedad

PINBALL MANIA





21STCENTURY /SPIDERSOFT
Disponible: **PC**
ARCADE

Los pinball son como las cerezas: cuantas más comes, más quieres comer. Pues aquí igual, aunque tengas doscientos distintos, cuando salen otros cuatro nuevos no puedes evitar la tentación de jugar con ellos.

Spidersoft son especialistas en deleitarnos con distintas mesas de pinball y, por lo que se ve, no se les acaba la inventiva: «Pinball Dreams», «Pinball Fantasies» y ahora «Pinball Mania». Cuatro nuevos terrenos de juego a nuestra disposición para golpear la bola contra los flippers para obtener el mayor número de puntos posibles. Es un vicio. Simple, adictivo, para jugar a cualquier hora, solos o acompañados.

Tarantula, Jailbreak, Kick Off y Jackpot son sus nombres, todos distintos y todos igual de divertidos, aunque cada uno tendrá su preferido. Una tela de araña, una prisión, un partido de fútbol y una máquina tragaperras son los escenarios, en los que encontraremos varios niveles de palancas, rampas múltiples y bonus diversos. La inclusión por doquier de acontecimientos que se reflejan en el marcador digital amenizan aún más las partidas, aunque muchas veces nos resulte imposible seguir a éstos y a la bola a la vez, sobre todo cuando hay varias en la pantalla.

79

Técnicamente se mantiene en la línea de los anteriores pinballs de Spidersoft, aunque los gráficos no sorprendan tanto como los de «Pinball Fantasies» y la caída de la bola se ralentiza un tanto de vez en cuando, es rápido. Las músicas y efectos que se le han incorporado le hacen muy agradable de jugar, al mismo tiempo que intentan acercarnos a la magia de los pinball reales. Tan adictivo y sencillo como sólo lo puede ser jugar al pinball, aunque por otra parte requiera toda nuestra habilidad.

C.S.G.



nuestros enemigos y ejecutar otras acciones gracias a nuestra gran facilidad de adaptación. Perderemos una de nuestras vidas cuando nuestra "cabeza", que emerge de entre tanto fango, sea alcanzada por un enemigo o un disparo. Dicho fango que nos rodea nos sirve al mismo tiempo como arma y protección, y lo iremos perdiendo a medida que recibamos impactos, y lo recuperaremos al matar ciertos enemigos.

78

«The Ooze» no es más que un arcade, con todas las características de los mismos: montones de enemigos, bonus repartidos aquí y allá, fases ocultas, y una dificultad respetable. Por supuesto, también es adictivo a tope, como cualquier arcade, y bastante original, pero arcade a fin de cuentas.

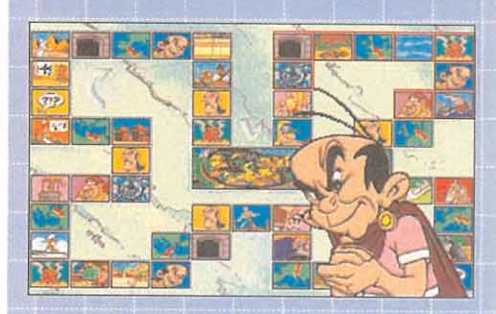
E.G.B.

...y además

¡POR TUTATIS!

ASTÉRIX. EL DESAFÍO DEL CESAR

V. COMENTADA: PC CD-ROM
EDUCATIVO



El pequeño galo, tras su paso por CD-i, llega al PC para demostrar que los otros galos –los de Infogrames, responsables del juego– en esto de la programación dan sopas con ondas a cualquiera.

Técnicamente excepcional, cuenta con la inestimable baza de estar traducido –voces y textos– al bonito idioma castellano –para que otros se vayan enterando– y, además, su estructura –juego de tablero con incorporación de animaciones, sonidos, música, etc.– resulta gratificante para los más pequeños, y los que ya dejaron la infancia bastante atrás.

Un programa para toda la familia realmente sobresaliente. "Chapeau" por Infogrames.

✪✪✪✪

EL CÓMIC FRANCÉS NOS INVADE

SPIROU

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
PLATAFORMAS

De nuevo los franceses. De nuevo Infogrames. En esta ocasión, uno de los personajes más populares del cómic galo, Spirou, se convierte en protagonista de un juego de plataformas al que, además, da título. Un cartucho que aprovecha estupendamente los ocho megas de que dispone, aunque posee detalles no excesivamente logrados. La variedad de las acciones en el gran número de fases que posee –saltar, correr, nadar, trepar, deslizarse por cables...– resulta lo más atractivo, junto a su estructura medio aventurera. Además, como suele ocurrir con los productos Infogrames –este también, para que otros se sigan enterando–, está traducido al castellano. Quizá no sea la bomba de los cartuchos que Infogrames ha realizado hasta la fecha pero, sin duda, se trata de un muy buen juego.

✪✪✪

PREVIEW

EN BUSCA DEL ARCADE DEFINITIVO

FX FIGHTER

ARGONAUT/GTE
En preparación:
PC CD-ROM
ARCADE

La investigación en nuevas áreas, la innovación constante y la calidad sobresaliente de sus productos, han sido las características que han definido la carrera de Argonaut. Títulos como «Starwing» o «Creature Shock» han marcado hitos en la historia del software. Pero ahora, la compañía de Jez San ha ido un poco más lejos. El desarrollo de "BRender" –"Blazing Render"–, y el acuerdo con GTE Entertainment, ha dado como resultado la producción del primer videojuego diseñado íntegramente con este potente software de render en tiempo real. El género escogido ha sido el beat'em up. El título, «FX Fighter».

La lucha en 3D, está a punto de llegar al PC.





SATURN

SEGA

Por Francisco Delgado

Sega Saturn ya está, casi, entre nosotros. Su lanzamiento se prevé a la vuelta de la esquina y, con él, dará comienzo la carrera de los 32 bits. Una carrera que se van a disputar Sega Saturn y Sony PlayStation, a lo grande. Mientras otras compañías, como Nintendo o 3DO, dilatan la aparición en el mercado de sus máquina de 64 bits, el futuro nos alcanza a pasos agigantados.

Un futuro que nosotros no podíamos pasar por alto, y cuya revisión comienza con este extenso reportaje, que continuará el mes próximo, dedicado a la máquina de Sega. Juegos, periféricos, hardware, entrevistas, compañías... Todo Saturn en estas páginas, en las que os espera el nuevo universo del ocio y el entretenimiento.



Ficha Técnica

CPU:

- 2 procesadores Hitachi SH2 32 bit RISC. 28.6 MHz, 50 MIPS.
- 1 procesador Hitachi SH1 32 bit RISC.
- VDP 1 (Video Display Processor) 32 bits.
- VDP 2 (Video Display Processor) 32 bits.
- SCU (Saturn Control Unit).
- Motorola 68EC000 (procesador sonido).
- Yamaha FH1 DSP (procesador sonido).

MEMORIA:

- 2 Mbytes (16 megabits) RAM.
- 1.54 Mbytes (12 megabits) VRAM (Video RAM).
- 540 Kbytes (4 megabits) Audio RAM.
- 540 Kbytes (4 megabits) caché CD ROM.

VÍDEO:

- VDP 1.
  • Gestión de sprites, poligonal y geométrica.
  • Buffer 256 Kbyte para rotación y scaling:
    • Mapeado de Texturas.
    • Sombreado Gouraud.
    • 512 Kbytes caché para texturas.
- VDP 2 (fondos y planos de scroll):
    • Gestión de planos de fondo.
    • 5 planos de scroll.
    • 2 planos de rotación.
- 200 000 polígonos texturados/segundo.
- Animaciones a 60 fps.
- Paleta gráfica 24 bit (True Color).
- 16.8 millones de colores.
- Resolución: 320x224 y 720x576 pixels.

AUDIO:

- Procesador Yamaha FH1 24 bit DSP. 22.6 MHz.
- Procesador Motorola 68EC000. 11.3 MHz.
- 32 canales PCM (Pulse Code Modulation).
- 8 canales FM.
- Sampleado 44.1 KHz.

ALMACENAMIENTO

- CD ROM 2X (doble velocidad).
- Tasa de transferencia 320 Kbyte/s.
- Compatible Audio CD.
- Compatible CD+G.
- Compatible CD+EG.
- Compatible Single CD (8cm diámetro).
- Video CD, Photo CD, EBook, Karaoke (Opcionales).
- Cartuchos de memoria 512 Kbyte/s (opcionales).

INPUT/OUTPUT:

- Puerto serie de alta velocidad (comunicaciones).
- Puerto Interno expansión 32 bits.
- Puerto Interno Multi AV para adaptador Video CD (MPEG).
- Salida Composite Video/Stereo (Standard).
- Salida S-Video (opcional).
- Salida RGB (opcional).
- Compatible HDTV.
- Control Pad.





Descripción de la arquitectura

BUS A

Bus de datos que conecta el lector CD y el cartucho de expansión al bus central de la unidad de control (SCU).

BUS B

Bus de 16 bits (28 MHz), que conecta los subsistemas de audio y vídeo al bus central de la unidad de control (SCU).

VDP 1

Primer procesador digital de vídeo, que actúa como gestor principal de sprites. Ya que Sega Saturn también realiza gestión de gráficos 3D, este procesador no se limita a la gestión de sprites planos (2D), sino que también calcula su transformación en imágenes 3D. Se apoya para estas funciones en un buffer de 156 Kbytes, dedicado a rotaciones, y una RAM caché de 512 Kbytes para las texturas.

VDP 2

El segundo procesador de vídeo de Saturn actúa como gestor de los planos de fondo. Puede generar hasta cinco planos simultáneos, y rotar dos al mismo tiempo. En conjunto, se pueden obtener tres planos de scroll con uno en rotación.

SCSP

Este procesador está considerado como el corazón del sistema de sonido Saturn. En la práctica, es el chip más potente de la máquina, con 32 canales de salida, síntesis FM, síntesis PCM, etc. Se compone de dos procesadores principales (68EC000 de 16 bits, a 11.3 MHz, y Yamaha FH1, a 22.58 MHz). Incluye DMA (Acceso Directo a Memoria) para transferencia de ficheros, un mezclador digital de 16 canales, y DSP (Digital Signal Processor).

BOOT ROM

La ROM del sistema ocupa 512 Kbytes. Al arrancar la máquina, se puede configurar en seis lenguajes diferentes, y se accede a un completo menú de opciones, entre las que se encuentran la visualización de compactos CD+G, audio CD, y almacenamiento en memoria.

CHIPS SH2

Sega Saturn contiene dos chips Hitachi SH2, de arquitectura RISC (Reduced Instruction Set Computing), que funcionan a 28.6 MHz y poseen una velocidad de proceso de datos de 25 MIPS (Millones de Instrucciones por segundo), cada uno. El espacio que ocupan los SH2 no es mayor de 2 cm cuadrados. Al estar en conexión directa a la memoria RAM, los SH2 transfieren y reciben datos con tiempos de espera mínimos. Contienen un caché de 4Kbytes, que acelera el proceso de datos y permite funciones matemáticas, como multiplicaciones y divisiones.

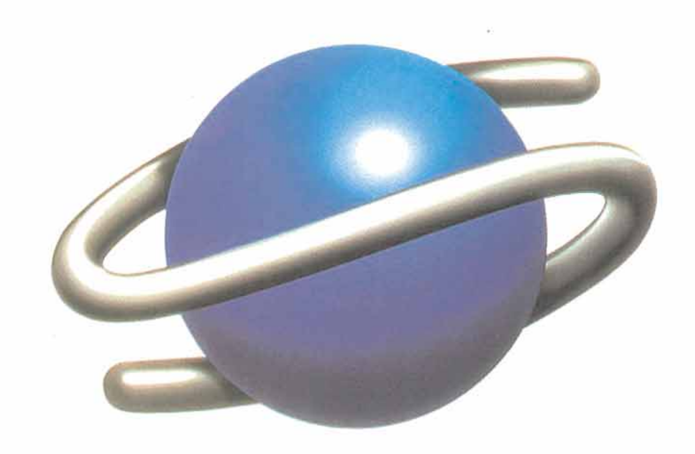


"Tengo la absoluta certeza de que Sega no va

desde el principio. Sencillamente, no vamos a

ANDY MEE

Director de producto de Saturn para Europa



MICROMANÍA: «Virtua Fighter», «Daytona USA», «Clockwork Knight»... Hablamos de títulos que han triunfado en Japón para Saturn. Sin embargo, alguno, como «Virtua Fighter», aparecerá en Europa con casi un año de retraso. ¿No cree que un año es demasiado tiempo en el software, para determinados lanzamientos, que pueden haber sido superados en técnica y calidad por otros títulos?

ANDY MEE: *En primer lugar, debo decir que ese retraso se debió a la inexistencia de un formato en el que se le pudiera hacer justicia a ese programa. Podríamos haber programado esas versiones, pero preferimos esperar al lanzamiento de Saturn. Las conversiones de los otros juegos a PAL van a ser mucho más rápidas.*

MM.: AM2 y AM3 son los grandes baluartes de Sega para Saturn. Sin embargo, ¿hasta qué punto puede defender el éxito de la máquina de estos equipos? ¿Piensan, por contra, que una gran lista de "Third parties» de la tecnología Saturn será la que marque el futuro de la misma?

A.M.: *Por supuesto, hasta cierto punto vamos a depositar nuestra confianza en AM2 y AM3 a la hora de realizar conversiones de recreativa a Saturn, pero creo que es injusto afirmar que vamos a depender exclusivamente de estos dos departamentos para abastecer de juegos a Saturn.*

En Estados Unidos están programando algunos juegos fabulosos para este formato, uno de los más interesantes será «Bug!», un programa fantástico. Otro auténtico bombazo para Saturn será «Panzer Dragoon», el videojuego más caro jamás producido, que no ha sido programado por ninguno de los departamentos AM, sino por el grupo de desarrollo de Saturn en Japón.

La gran incógnita va a ser qué podemos producir en Europa, pero ya os informaremos más detalladamente en otra ocasión. En cambio, tenéis razón al afirmar que el apoyo de nuestros licenciatarios va a ser determinante para la consolidación de Saturn como el estándar europeo de videojuegos, y tengo una enorme confianza en esa colaboración. Ahora mismo, estamos probando 160 títulos de nuestros licenciatarios.

MM.: ¿Qué tipo de control realiza Sega del desarrollo del software para Saturn de estos «Third parties"?

A.M.: *Es esencial para nosotros no limitarnos a convertir juegos de 16 bits a Saturn, ya que ello no le hará bien a nadie y los jugadores se sentirán molestos con nosotros por hacer esto en una máquina tan cara. La calidad de juego y la jugabilidad es lo que importa. De lo contrario, ¡adiós a la licencia!*

MM.: Saturn, PSX, Ultra 64. ¿Cuál ganará la carrera y por qué? ¿Hasta qué punto ha tenido Sega en cuenta la competencia de Saturn, sobre todo por parte de PlayStation, a la hora de planificar su lanzamiento en Europa?

A.M.: *¡Saturn, por supuesto! No tengo noticias de ninguno de los dos sistemas que acabas de mencionar.*

Hablando en serio, no tengo la menor duda de que Saturn va a alzarse con el triunfo final. Por supuesto, respetamos a la competencia y no queremos limitarnos a colocar productos sin ton ni son. Sin embargo, nuestros dos competidores tienen serios problemas. Ante todo, se puede prescindir del sistema de cartuchos y su vieja tecnología y, en estos momentos, se puede almacenar más información en un CD que en un cartucho. En cualquier caso, lo siento por Nintendo, ya que su retraso en incorporarse a la nueva generación del videojuego le va a suponer un mayor esfuerzo de penetración en el mercado.

Sony, por su parte, ofrece una máquina con muy buen aspecto y, sin embargo, no es más que eso: una máquina muy "bien parecida".

Cualquiera puede jugar a «Ridge Racer» durante media hora y se quedará impresionado por su aspecto gráfico, pero no le quedará ni un solo minuto más de juego. Sin embargo, en Saturn, «Daytona USA» no sólo tiene muy buena pinta, sino que el juego dura horas y horas, de forma que una vez que se ha completado un circuito se puede volver a jugar en el modo "muy difícil" o en el "mirror" y, una vez superados éstos, ¿qué tal si probamos con el "horse"? Lo que quiero decir, ante todo, es que lo que cuenta es la jugabilidad y, debido a nuestro sistema de procesamiento en paralelo, ni siquiera nuestros colegas de Japón han sido capaces de aprovechar al máximo las posibilidades de Saturn. Con respecto a nuestros dos competidores, me gustaría recordar las prestaciones de "entretenimiento casero" que ofrece Saturn a diferencia de los otros sistemas, en particular el Vídeo CD, que permite ver películas y en el futuro tal vez nos ofrezca la posibilidad de introducir secuencias cinematográficas en tiempo real sin pausa alguna –a diferencia de algún otro sistema que podría mencionar– en un videojuego.

Otro factor importante es que, diga lo que diga Sony, ¡vamos a salir los primeros!

El otro aspecto fundamental que hay que considerar es el apoyo ofrecido por el propio fabricante, y en este sentido debemos recordar que nosotros sólo nos dedicamos a producir juegos, con lo que tenemos que ser forzosamente buenos en esta actividad, mientras que alguien que ha fracasado con el lanzamiento de ciertos formatos audiovisuales no puede estar seriamente comprometido con la industria del videojuego.

MM.: Según parace, las ventas de Saturn en Japón superaron las previsiones iniciales de Sega. ¿Cree que el mercado europeo se portará igual?

a dar abasto en toda Europa. Creo que a Sega España le va a faltar producto



poder cubrir la enorme demanda que esperamos por parte del público."

"Sólo puedo decir una cosa: ¡Jugad con ella!"

A.M.: *Tengo la absoluta certeza de que Sega no va a dar abasto en toda Europa. Creo que a Sega España le va a faltar producto desde el principio. No vamos a poder cubrir la enorme demanda que esperamos por parte del público.*

MM.: ¿Cuál piensa que será la gran baza del éxito de Saturn en Europa, el potencial de la máquina o el software que para ella se desarrolle?
A.M.: *En principio, el consumidor debe confiar en que el producto pueda funcionar tan bien como se dice, por lo que inicialmente tenemos que poner a la venta el hardware adecuado con las características adecuadas, como por ejemplo, la velocidad de procesamiento y la manipulación de gráficos facilitada por el hecho de disponer de dos procesadores paralelos. A partir de ahí, el principal aliciente es, por supuesto, el catálogo de juegos y, sobre todo, la jugabilidad de los mismos, que será finalmente lo que contribuya a que la máquina se venda.*

MM.: El desarrollo de software sobre placa Titán, ¿qué ventajas aporta a las versiones Saturn, adaptaciones que deben programarse partiendo de cero? ¿Está previsto que Saturn incorpore algo similar a Titán?
A.M.: *La placa Titán fue diseñada con la vista puesta en Saturn, a fin de garantizar una rápida conversión de juegos de recreativa a esta máquina. En la actualidad, Saturn ofrece una compatibilidad total con la placa Titán, e incluso es tan flexible que ofrece unas mayores posibilidades que ésta.*

MM.: ¿Se ha previsto la compatibilidad de Saturn con sistemas inferiores, como Mega Drive? Dicho de otro modo, ¿podrá un usuario de Mega Drive utilizar sus cartuchos en Saturn, con un adaptador?
A.M.: *Ante todo, no me gusta hablar de Mega Drive en estos términos, puesto que se trata de una gran máquina de juegos que cumple perfectamente su función: ofrecer una plataforma de juegos a cualquier recién llegado a esta área de entretenimiento, y además debo decir que algunos de los programas de 16 bits recientemente comprimidos tienen un aspecto magnífico. No obstante, Mega Drive no podrá proporcionar la misma jugabilidad que Saturn, y os diré que de momento no, ya que los juegos de Mega Drive usan una arquitectura diferente. Sin embargo, se podría estudiar si así lo demandan los usuarios.*

MM: ¿Cuántos títulos piensan lanzar para Saturn hasta finales de año, contando los desarrollados por Sega y otras compañías?
A.M.: *Aún es demasiado pronto para adelantar cifras, pero os puedo asegurar que me sentiría decepcionado si no llegamos a 25 títulos de Sega y entre 30 y 50 de licenciatarios.*

MM.: Una vez que Saturn aparezca en Europa, ¿las fechas de lanzamiento del software se igualarán en todo el mundo, o existirán diferencias con respecto a Japón o Estados Unidos?
A.M.: *Intentaremos hacer un lanzamiento simultáneo en todo el mundo. Nuestro principal problema son las conversiones a PAL y las diferencias idiomáticas. Se tarda mucho tiempo en traducir los juegos del japonés a las lenguas europeas, y se prolonga en los juegos con muchos textos. No obstante, vamos a sacar una cierta delantera al resto del mundo cuando salgan los primeros juegos producidos en Europa, pero ya concretaremos más detalles sobre eso.*

MM.: ¿Planean que el mercado de Saturn se nutra de usuarios de anteriores máquinas de Sega, o la estrategia es crear un nuevo sector, sólo para los 32 Bits?
A.M.: *Atraerá a cualquier jugador que se precie. Tenemos una legión de seguidores en Europa y, a medida que nuestra posición en el mercado se consolide, iremos captando la atención de los jugadores que ya han olvidado de qué va todo esto. Al jugar con Saturn se convencerán.*

MM.: ¿Tienen pensado realizar versiones Saturn de juegos ya aparecidos en formatos como el PC, dependiendo del éxito que hayan obtenido en el pasado, o creen que la política debe basarse en la novedad?
A.M.: *Sólo si son lo suficientemente buenos. La mayoría de los juegos de PC son demasiado lentos para Saturn, aunque algunos de los mejores pueden muy bien abrirse camino hacia los circuitos de nuestra máquina, pero por el momento, no voy a daros más detalles.*

MM.: ¿Qué les didía a los potenciales compradores de Sega Saturn para convencerlos de que este formato es el mejor dentro de la nueva generación de 32 Bits?
A.M.: *¡Jugad con ella!*

Periféricos de otro planeta

Los Periféricos

Muchos de los juegos que acompañarán el lanzamiento de Saturn –sobre todo los dedicados a simuladores deportivos– encuentran sus perfectos aliados en toda una serie de espectaculares periféricos con los que Sega pretende que su Saturn dé aún mucho más juego. Adaptadores multiusuario, volantes o cartuchos de memoria, se encuentran en esta lista. Y no son los únicos. Aunque para abrir boca, mientras Sega da los últimos toques al cartucho de vídeo digital y otros, vayan estos cinco por delante.



ARCADE RACER

Su diseño, algo futurista, puede parecer, a simple vista, algo incómodo para los simuladores de conducción. Nada más lejos de la realidad.
El "Arcade Racer" resulta sencillamente perfecto en sus prestaciones para juegos como «Daytona USA» o el inminente «Sega Rally» de Saturn.
Su tecnología es analógica, lo que confiere una sensación real de conducción, en todos sus movimientos.
Su gran tamaño está justificado ante opciones como la palanca de cambios, para la modalidad de marchas manuales en los juegos antes mencionados y, además, se puede regular en altura y ángulo para una posición más confortable de juego.
Incluye botones de acción para cambiar la perspectiva de juego con un ligero movimiento de los dedos.
Estará disponible a finales de verano.



VIRTUA STICK

Este es un accesorio diseñado pensando en juegos de acción, como «Virtua Fighter» y «Virtua Fighter 2», y toda la lista de arcades de plataformas que engrosarán una gran parte del catálogo de software de Saturn –«Clockwork Knight», «Astal»...–.

Una de sus mayores virtudes es la robustez, así como la precisión que se llega a lograr en los combos. No en vano, el joystick es idéntico en su forma a los utilizados por Sega y otras compañías, en el ámbito de las recreativas: corto y de cabeza esférica.

Su configuración se basa en la del pad standard de Saturn, con ocho botones, y posee una base metálica pesada para asegurar una alta estabilidad.

Se le ha incluido un botón "Rapid Fire", para aumentar la velocidad de determinadas acciones y movimientos, y su compatibilidad es del cien por cien con todos los títulos Saturn.



ADAPTADOR SEIS JUGADORES

El periférico ideal para juegos deportivos como «NHL Hockey» o «International Victory Goal».

Este adaptador permite la participación simultánea de seis jugadores, que pueden competir de manera individual, o actuar en equipo, cooperando, contra la máquina. Sin embargo, el máximo real que se puede conseguir con esta adaptador o, mejor dicho, con dos adaptadores –uno en cada puerto de conexión de pad– es de doce jugadores.

Su salida al mercado está prevista en el mismo instante en que Saturn haga su aparición, con lo que los fanáticos de los programas multiusuario podrán hacer de las suyas, a lo grande.



CONTROL PAD

Con un diseño más "duro" que su homónimo NTSC –menos curvas y líneas más acusadas–, el pad que incorpora la versión PAL de Saturn resulta, sin embargo, tan cómodo –o más– que aquel, y tremendamente manejable.

La respuesta a las pulsaciones resulta excelente y su ergonomía ha sido aspecto de especial cuidado. Dotado de ocho botones –seis estándar de acción y dos superiores (Left & Right)– al igual que los últimos pads aparecidos para Mega Drive –evidentemente, los tres botones del mando original se quedaron poco menos que obsoletos–, acostumbrarse a él es tarea de escasos segundos.

Un detalle, que a primera vista se puede pasar por alto, pero que denota hasta dónde se han preocupado en Sega por el diseño, es la enorme extensión del cable de conexión –2.5 metros–, que facilita enormemente la maniobrabilidad.



MEMORIA BACK-UP

Un pequeño cartucho para salvar partidas –compatible con todo tipo de juegos–.

Ofrece una memoria total de 4 megabits de RAM, que complementan la memoria que ofrece Saturn, a nivel hardware CPU.

Las partidas salvadas en una máquina pueden utilizarse en cualquier otra, dotando a los juegos de Saturn –en opciones de grabación de puntuaciones y datos en general– de una movilidad inexistente en cualquier otro soporte de Sega.

Su salida al mercado está prevista para Septiembre.

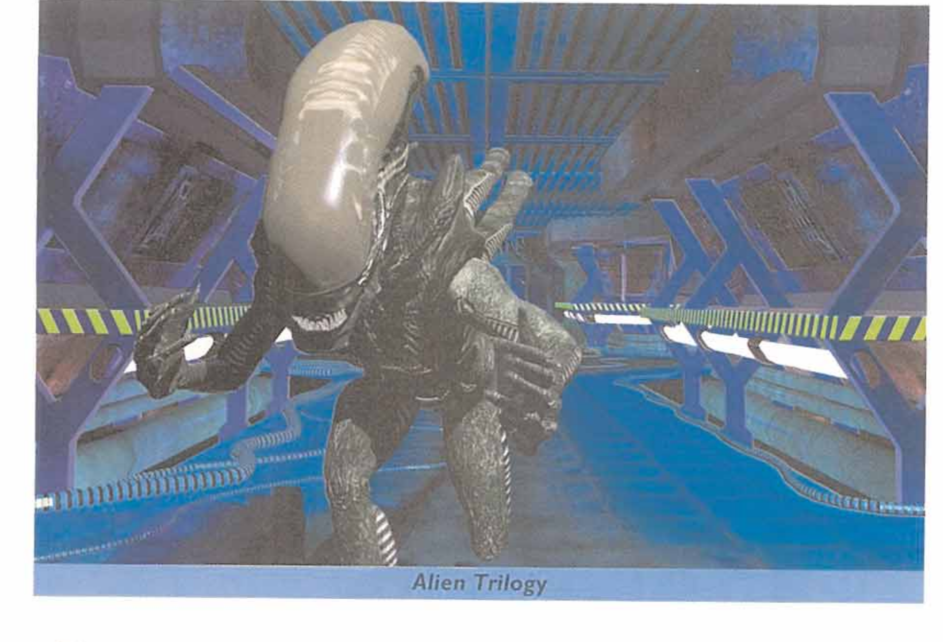




Los licenciatarios de la tecnología Saturn

El Software

Cuando a principios de 1993 Sega anunciaba el desarrollo de una máquina de 32 bits, se abría una nueva era en el mundo de los videojuegos. Parecía que el futuro se encontraba muy lejano, pero en un soplo nos hemos plantado en el verano del 95 como fecha definitiva de lanzamiento de Saturn. Y la gran pregunta, la inevitable pregunta a estas alturas es ¿podrá disponer el usuario del catálogo de software necesario, para no hacer de Saturn un gran bluff? La respuesta está en las compañías que han asumido la responsabilidad de proveer de buenos juegos a una de las máquinas de mayor potencial de la nueva generación. Los "Third parties" tienen ahora la palabra, y todos quieren dar un gran bocado a la tarta que Sega les ha preparado.

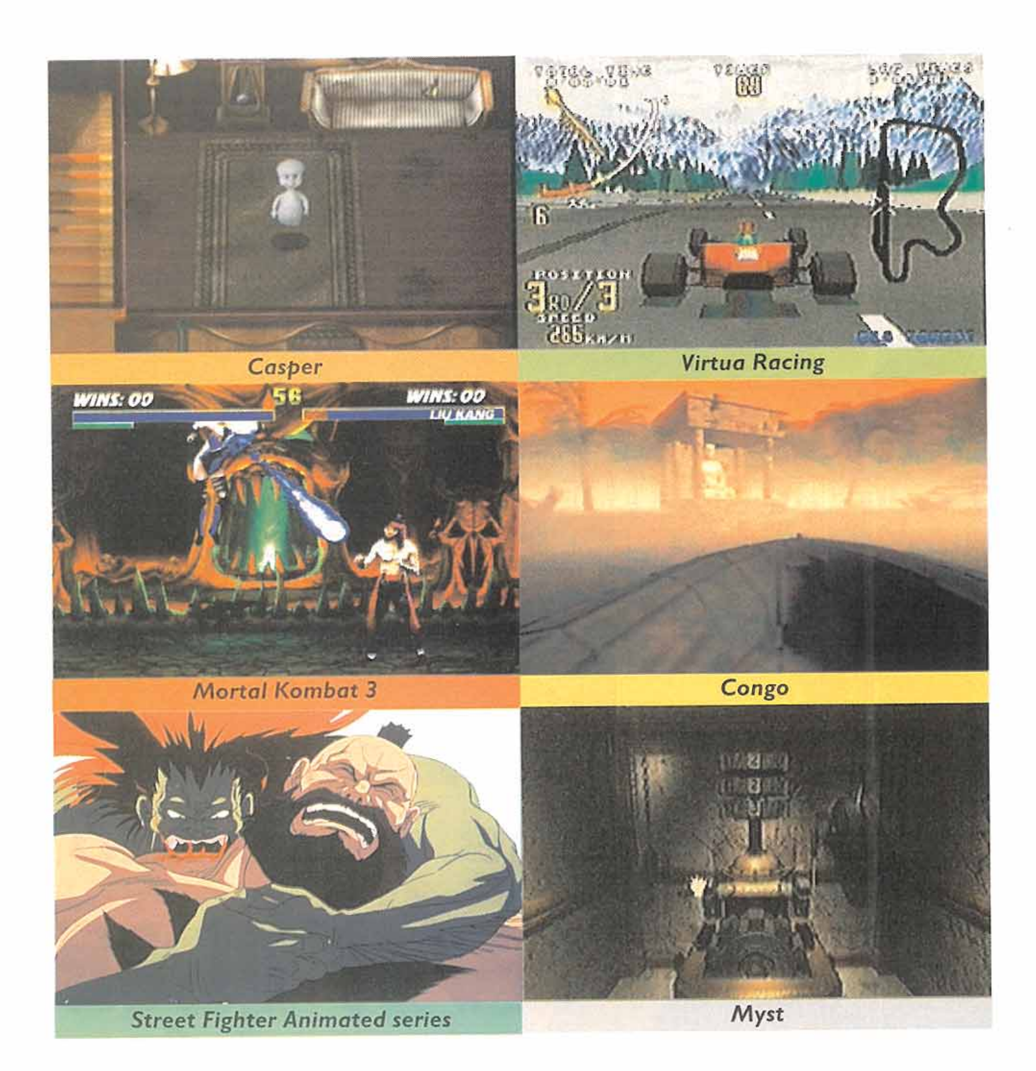

Alien Trilogy

La aparición de Saturn en Japón, a finales del pasado año, supuso toda una conmoción en el mercado de los videojuegos. Buena parte de la culpa no era sólo de la máquina, sino de los primeros juegos que la acompañaron en su lanzamiento, y entre los que se podía encontrar la joya de la corona Sega, «Virtua Fighter». Versionado y programado por AM2, el equipo directamente responsable de la recreativa original, «Virtua Fighter» constituyó, sin duda, el gran caballo de batalla de Sega en los primeros meses de vida de Saturn.

Ahora, el tiempo ha pasado, las cosas se ven con más calma y, pese a esperar con gran ilusión que «Virtua Fighter», o «Daytona USA», o cualquier otro título desarrollado por los equipos "in-house" de Sega, aparezcan en breve en nuestro país, la duda llega al preguntarnos qué están haciendo compañías europeas y americanas para Saturn y, sobre todo, cuándo empezaremos a ver esos juegos. La mayoría de los proyectos Saturn de compañías clásicas, como Capcom, Interplay, Acclaim, Ocean, Virgin, etc., se han mantenido en el más absoluto de los secretos hasta hace muy poco tiempo. Es más, algunos son aún completos desconocidos.

Sin embargo, poco a poco, casi con cuentagotas, han surgido los primeros nombres de programas que aseguran, a medio plazo, un enorme catálogo de software en el que el usuario podrá escoger a sus anchas.

Nombres como «Alien Trilogy», de Acclaim, o «Batman Forever», de la misma compañía, están en su fase final. Interplay está en una situación parecida con «Casper», adaptación de la película de



Casper
Virtua Racing
Mortal Kombat 3
Congo
Street Fighter Animated series
Myst

Spielberg del mismo nombre. Time Warner anda enfrascada en «Virtua Racing» y «Primal Rage», Viacom da los últimos toques a «Congo» –versión de la versión cinematográfica del último best seller de Michael "Jurassic Park" Crichton–, Williams ya ha dado el sí para «Mortal Kombat 3», Capcom –siempre Capcom– ataca con «Street Fighter. The Movie», «Street Fighter. The Animated Series», «X Men: Children of the Atom», «Fox Hunt», etc.

Así, llegamos hasta un total de 43 compañías que se han hecho licenciatarias oficiales de la tecnología Saturn, para desarrollo de software, lo que parece asegurar un elevado número de títulos, en un breve espacio de tiempo.

Lo más destacable puede ser, sin embargo, la incorporación de nombres poco conocidos en relación a Sega, como Crystal Dynamics, que se estrena con «Solar Eclipse» –continuación del «Total Eclipse» de 3DO–; o las versiones que de juegos ya conocidos en plataformas como PC, aparecerán para Saturn –«The 7th Guest», de Virgin; «Myst», de Sunsoft, etc.–.

La primera lista oficial dada a conocer por Sega, sobre los títulos que verán la luz hasta fin de año, ocupa, principalmente, juegos desarrollados por la propia multinacional: «Daytona USA», «Virtua Fighter», «International Victory Goal», «Clockwork Knight», «Panzer Dragoon», «Pebble Beach Golf», «NBA Basketball», «NHL Hockey», «Bug!», «Myst», «Digital Pinball: The Last Gladiators», «Virtual Hydelide», «Cyber Speedway», «Deadalus»...

Sin embargo, muchos de los programas mencionados más arriba, acompañarán, a buen seguro, a todos estos que Sega ha confirmado ya.

Está claro que Saturn va a dar mucho juego, de aquí a unos meses.

Licenciatarios

- Absolute
- Acclaim
- Accolade
- Activision
- American Laser Games
- American Technos
- Capcom
- Caps
- Crystal Dynamics
- Data East
- Digital Pictures
- Disney Interactive
- Domark
- Electronic Arts
- Fox
- Gametek
- GT Interactive
- Interplay
- JVC
- KOEI
- Konami
- LucasArts
- Maxis
- Microprose
- Microsoft
- Namco
- Ocean
- Papyrus
- Philips
- Playmates
- ReadySoft
- Rocket Science
- Sierra/Dynamix
- Spectrum Holobyte
- Sunsoft
- Time Warner
- Titus
- U.S. Gold
- Universal
- Velocity
- Viacom
- Virgin
- Williams

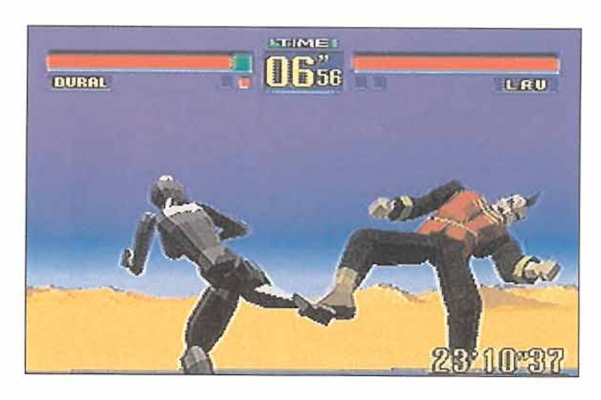
El software que nos viene



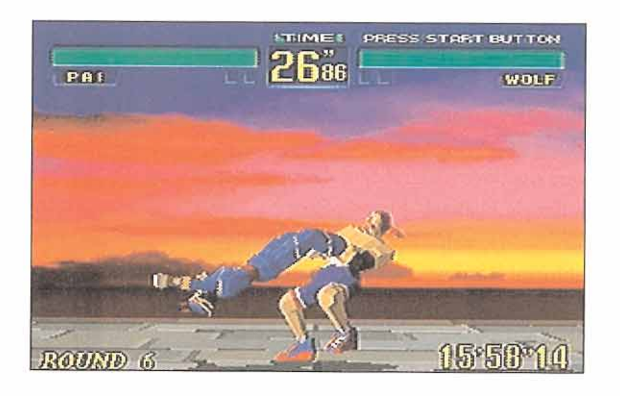
No cabe duda de que una máquina tan potente como Saturn, sin el software adecuado, sería como un jardín sin flores. Sin embargo, la larga lista de títulos que desde el mismo instante de su lanzamiento han ido apareciendo, en Japón, claro, y que llegarán hasta nosotros en breve, suponen la garantía del éxito que tanto ansía Sega para su flamante sistema de 32 bits. Con títulos como «Virtua Fighter» o «Daytona USA» a la cabeza, este catálogo se irá ampliando conveniente, y constantemente, por parte del gran número de compañías licenciatarias que están desarrollando juegos a un ritmo frenético, para que de aquí a final de año, Saturn se vea arropada por programas de tanta calidad como la misma máquina.

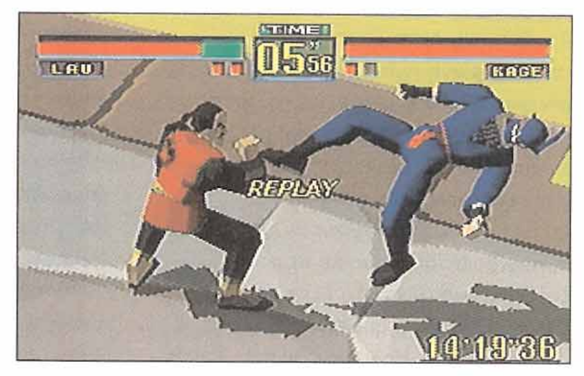
Este va a ser un breve, pero creemos que necesario, repaso a algunos de estos juegos que veremos aparecer desde principios de este verano, y a lo largo de los próximos meses. Quizá no están todos los que son, pero, desde luego, son todos los que están. Considerémoslo como un simple aperitivo que tendrá cumplida continuación el próximo mes, y que comienza ahora mismo.

El Software



El más deseado
Virtua







Fighter

El juego estrella de AM2. El juego estrella de Saturn. Por algo es el programa que complementa el pack de salida de la máquina. Que AM2 se haya encargado de realizar la versión doméstica de «Virtua Fighter» ha sido, sin duda, la gran baza de Sega para lograr su primer gran bombazo. Un juego que recoge toda la calidad de la recreativa original, y la traslada con una fidelidad pasmosa a Saturn.

La enorme jugabilidad se convertirá en uno de los puntos fuertes de «Virtua Fighter», sabiendo que la elevada velocidad de acción y sencillez en la ejecución de los golpes, resulta casi sorprendente.

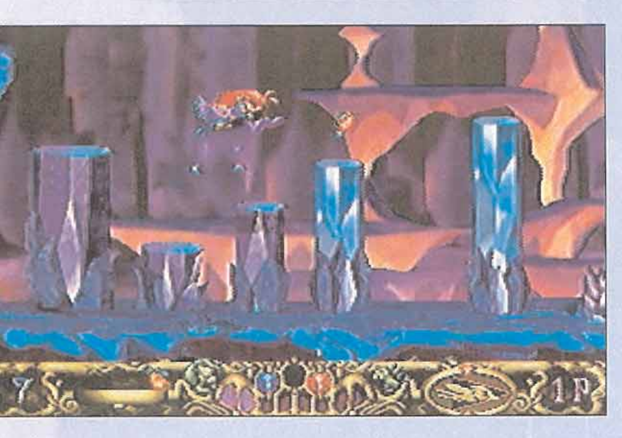
A su alto nivel adictivo se une la espectacular calidad gráfica, en la que un factor influye de forma determinante: las cámaras y sus movimientos. Los zooms, panorámicas, cambios de perspectiva, y vertiginosos giros, no hacen sino realzar la bella factura que AM2 ha impuesto en el diseño de los ocho luchadores –nueve, contando al enemigo final, Dural– y los escenarios. Además, estas transiciones del objetivo no influyen en la jugabilidad, ya que los parámetros en que se mueve la cámara siempre se basan en la permanencia en pantalla de los dos personajes en combate, variando aleatoriamente, tan sólo, en los momentos de la repetición.

Sí. No hay duda. «Virtua Fighter» es el juego estrella de Saturn.

Ante todo, los gráficos

Astal





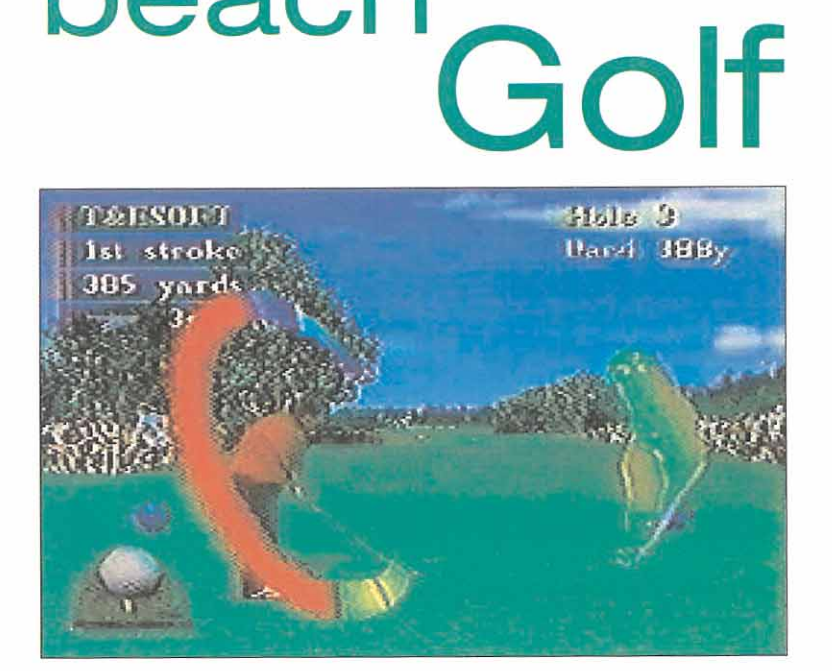
Lo que «Astal» pretende ofrecer a los usuarios de Saturn es un juego atípico para uno de los géneros más tópicos: las plataformas.

Lo que Sega está haciendo con este programa de preciosistas gráficos y un –presumible– alto nivel de jugabilidad, es demostrar que está muy bien eso de los beat'em up 3D, pero que no todo ha de limitarse a estos casos, pese a que Saturn dé el do de pecho en juegos de semejante estilo. Múltiples planos de scroll, junto a logrados efectos de scaling, un perfecto tratamiento de luces y paleta y una concepción más de entretenimiento que de espectacularidad técnica, pueden convertir a «Astal» en uno de los primeros clásicos de un género de lo más ídem, para Saturn, con permiso, claro está, de «Clockwork Knight».

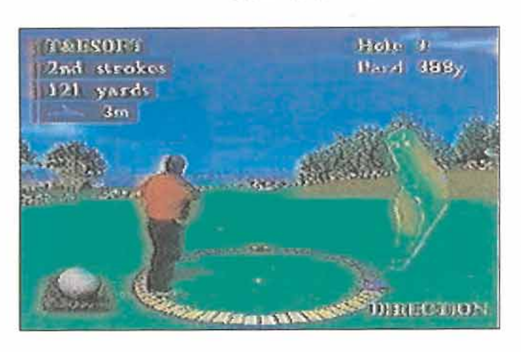


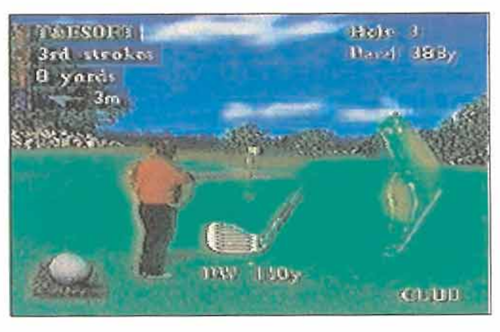
Un perfecto drive

Pebble beach Golf



Ni Saturn ni Sega Sports podían dejar de lado en el terreno de los simuladores, un deporte tan popular –hablando de videojuegos, claro– como el golf. Tras varios intentos en Mega Drive y 32X –unos más afortunados que otros, todo hay que decirlo–, la previsión de un título como «Pebble Beach Golf» es todo un detalle con los aficionados al género.

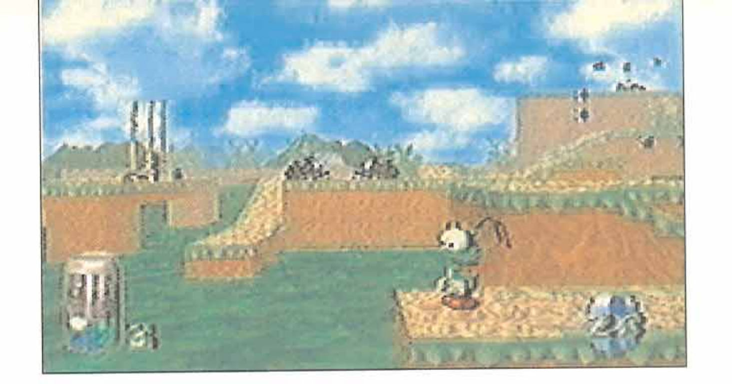




Una lograda sensación de realismo es lo que parece haber buscado Sega en este caso. Gráficos digitalizados, un sencillo interface, opciones automáticas y manuales –para los más avezados–, tres perspectivas distintas –incluyendo un "ball-cam" o seguimiento de la bola a lo largo de todo su recorrido en cada golpe–, diferentes modalidades de juego... Todo para convertir al jugador más inexperto en un campeón, al estilo de Olazábal o Ballesteros.

La nueva mascota de Sega

Bug!



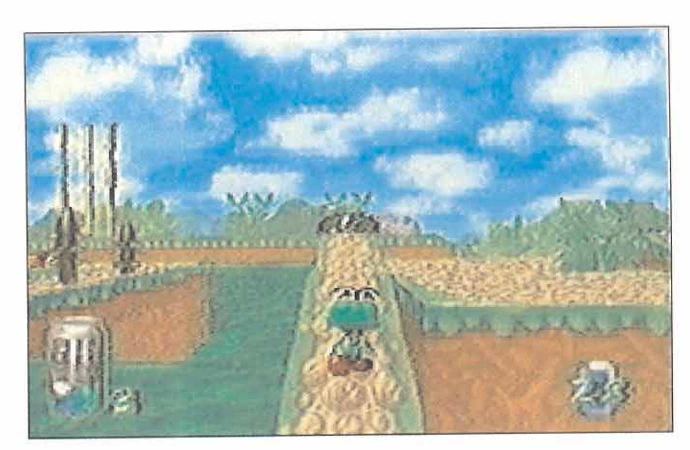
Es grande. Es malo. Es... una pulga. El protagonista del más reciente juego de plataformas de Saturn, llega dispuesto a dar guerra, con un programa que combina acción en 3D y todo el sabor de los clásicos.

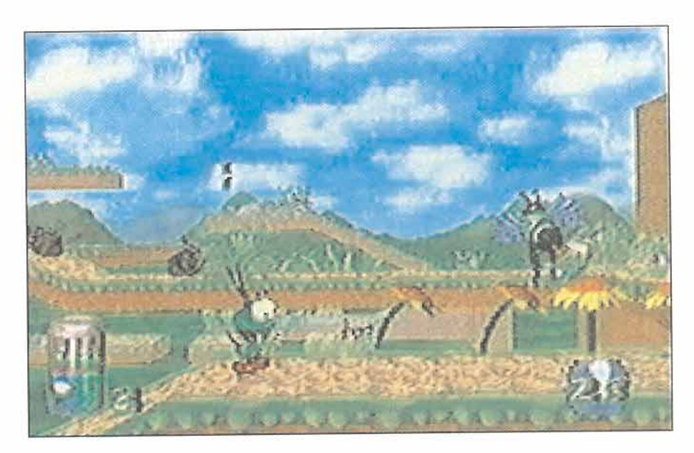
El rescate de sus amigos, que han caído en las garras de la terrible viuda negra, Queen Cadavera, es la idea de la que parte el guión. Un guión que llevará a nuestro peculiar héroe a través de dieciocho niveles infestados de los enemigos más delirantes y sorprendentes que se puedan imaginar: abejas asesinas, arañas sedientas de sangre pulgosa, trampas...

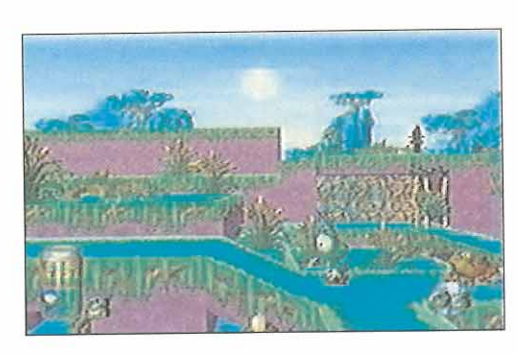
Niveles que nos traerán de cabeza, volviendo el mundo del revés, en escenas en las que el protagonista de «Bug!» tendrá que avanzar andando por el techo, saltando, corriendo, trepando...

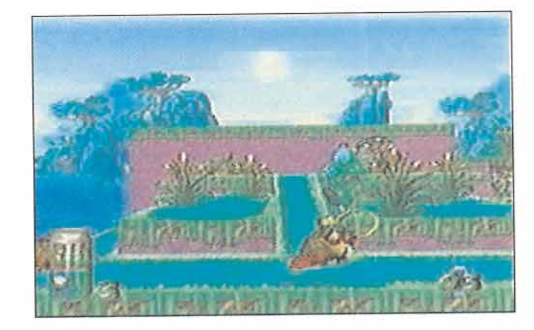
Todo un lujo y un delirio plataformero en un juego en el que Sega tiene depositadas unas enormes esperanzas.

Tres dimensiones y un buen surtido de plataformas, puede convertirse en la nueva fórmula del éxito de Sega. Todo se verá, de aquí a pocos meses.

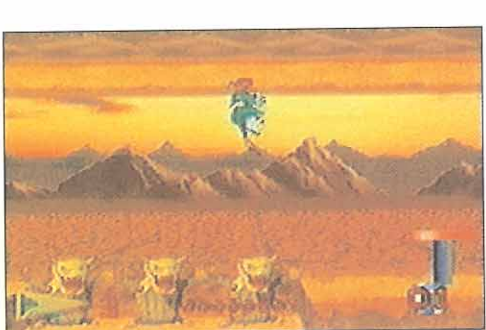


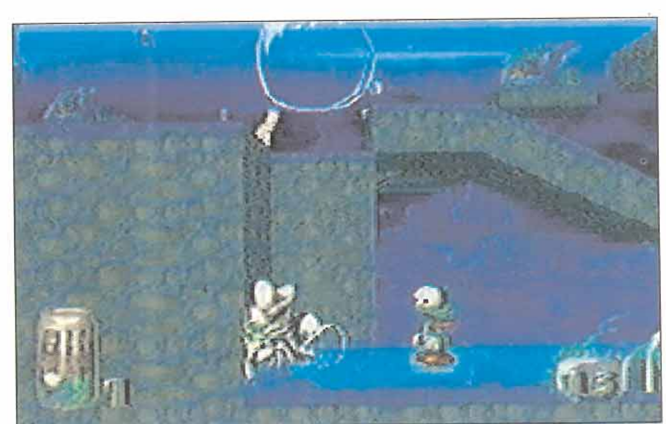












Es la guerra

Black Fire





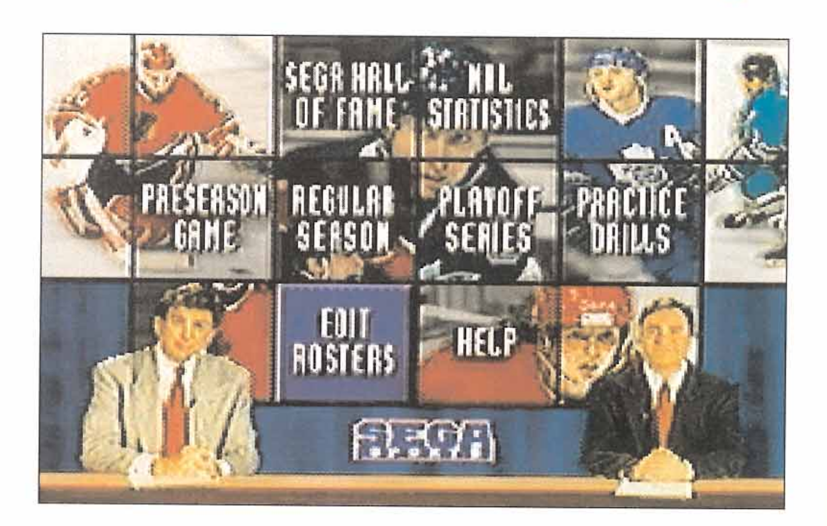
Salvo error, «Black Fire» es el primer juego para Saturn que toca el género bélico. Su acción se desarrolla a medio camino entre la estrategia, la simulación y el arcade, y exige del jugador algo más que buenos reflejos para llevar a cabo la tarea de conquista y aniquilación del enemigo, que propone.

Recordando a títulos tan conocidos en otros sistemas, como «Comanche» o el mismo «Thunderhawk», «Black Fire» ofrece una perspectiva subjetiva 3D, desde el interior del vehículo que pilotamos y sus controles resultan enormemente sencillos para la amplia variedad de opciones de que dispondrá. Armamento ligero, artillería pesada, pantallas de radar, misiles guiados..., una extensa panoplia dedicada a la supervivencia de nuestro vehículo, y la consiguiente eliminación del enemigo. Variedad y acción a raudales para un juego que nos hará sentir la dureza de una batalla en nuestra propia carne.



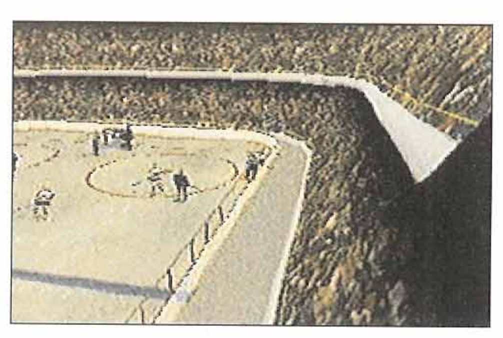
A sangre y hielo

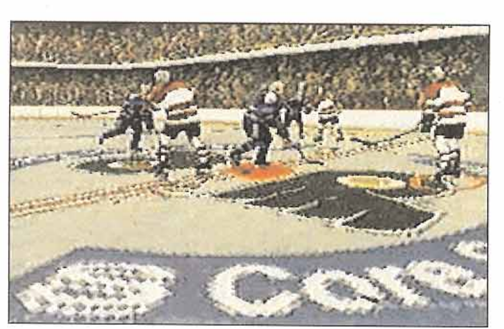
NHL Hockey



Sega Sports parece ser una de las divisiones de la multinacional nipona, destinada a convertirse en uno de los mayores puntales de Saturn. «Pebble Beach Golf» o «Daytona USA» son títulos que aparecerán bajo este sello. Títulos a los que vendrá a unirse «NHL Hockey», uno de los más logrados simuladores de este deporte, vistos en cualquier formato.

La elevada calidad gráfica, los múltiples travellings y cambios de perspectiva –automática y manual–, y una acción tridimensional prácticamente real, son sus principales características. Pero, ya que hablamos de realismo, no debemos olvidar que «NHL Hockey» disfruta de equipos reales y competiciones reales. La libertad de movimientos es total, controlando el jugador cada detalle del partido, incluyendo las inevitables –y atractivas– peleas entre miembros de los dos equipos en liza. Dieciséis vistas en total, incluyendo una "puck perspective", en la que la cámara sigue constantemente el movimiento del disco, ofrecen un total de 360 grados de campo visual. Comentarios de destacados periodistas deportivos redondean la faena de Sega con «NHL Hockey».







Solar eclipse





Crystal Dynamics se estrena en formato Saturn con la continuación de uno de sus más aclamados programas de 3DO. «Solar Eclipse» da la réplica al «Total Eclipse» de 3DO, continuando una historia llena de acción, en la que el Full Motion Video vuelve a tener uno de los papeles más destacados en el programa.

Conocidos actores de Hollywood dan vida a los protagonistas de «Solar Eclipse», como prólogo a las múltiples fases que el juego encierra. Fases en las que la rotación, el scaling, una velocidad trepidante y una banda sonora de infarto, se encargan de demostrar que Crystal Dynamics se ha ganado a pulso su fama en el mundillo del software.

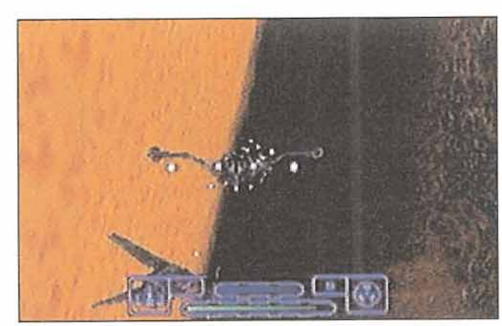
Estructurado más como una película –casi con un toque de aventura– que como un arcade, «Solar Eclipse» resulta, sin embargo, el programa ideal para los fanáticos del shoot'em up, y todos aquellos que tengan el dedo nervioso. Espectacular, adictivo, y de una calidad global sobresaliente, «Solar Eclipse» parece perfilarse como el juego que consagrará definitivamente a esta joven compañía.





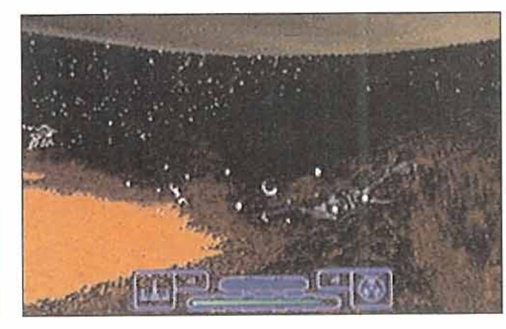


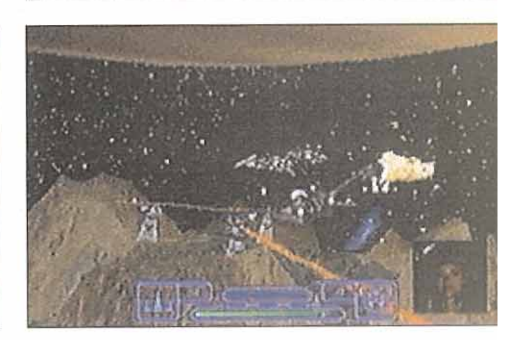














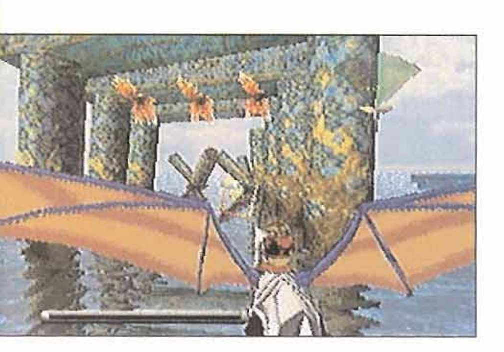
El Software

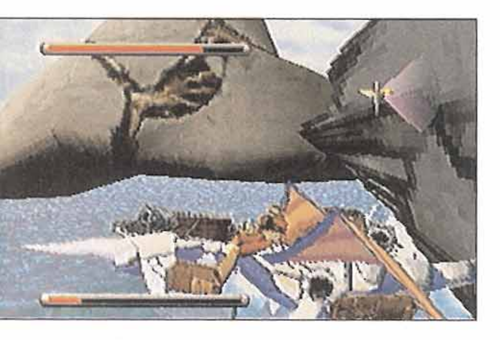
El espectáculo 3D

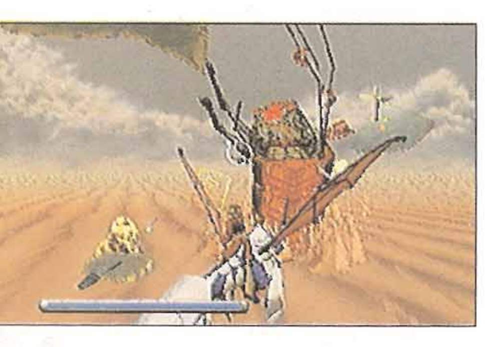
Panzer Dragoon













Ha sido considerado fuera de nuestras fronteras como uno de los mejores juegos para Saturn lanzados hasta la fecha, y no sin razón.

Una fantástica y preciosa intro totalmente renderizada, con una duración de casi cinco minutos, sirve como aperitivo al espectáculo visual que es «Panzer Dragoon».

El shoot'em up ha encontrado una nueva forma de vida en un juego que resulta, dentro de un género tópico, una utopía hecha realidad.

Un dragón y su jinete son los protagonistas de un programa en el que la acción prácticamente puede pasar desapercibida ante la brutal calidad gráfica, y la sensación de realismo tridimensional que muestra en pantalla. 360 grados de visión, laterales, frontales, traseras, zooms, y una velocidad de juego asombrosa, convierten a «Panzer Dragoon» en, sino el mejor, sí uno de los más destacados títulos de Saturn, en este momento.

Team Andromeda, el equipo responsable del juego, ha sido capaz de reinventar un género de una forma que nadie podía haber sospechado. Desde hoy, el trono del shoot'em up puede haber encontrado un nuevo ocupante. La duda ahora es hasta cuándo durará este reinado.

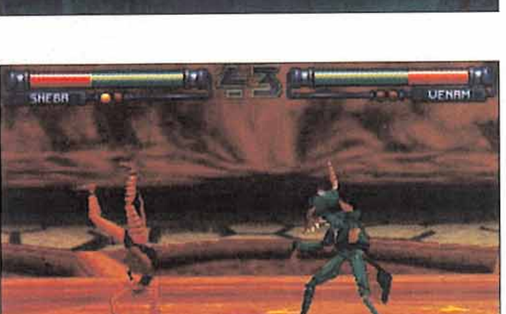


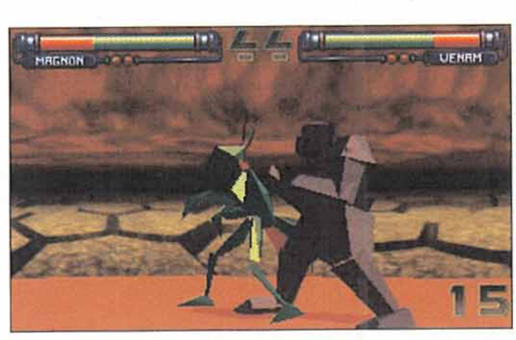
Las muestras de software utilizadas en este reportaje han sido cedidas por:
SEGA España
(91)/562 21 07
Centro MAIL (91)/380 28 92
Dream Games (91)/377 45 59













Desde hace tiempo, se venía especulando todo lo imaginable con «FX Fighter». La producción simultánea de un juego de lucha en formatos PC y Super Nintendo, fue la noticia bomba hace unos meses en el extranjero. Argonaut volvía a la carga, el chip FX saltaba de nuevo a la palestra, y todos empezábamos a frotarnos las manos esperando ver, en el menor tiempo posible, la nueva genialidad de los creadores de «Creature Shock».

Pasaron los meses y de «FX Fighter» no se volvió a hablar hasta que, en la última edición del ECTS, se dio a conocer el acuerdo entre Argonaut, GTE Entertainment y Philips Media para la distribución inmediata del juego, en formato PC CD-ROM. Pero, ¿y la versión Super Nintendo?

Caminando por otros derroteros, el «FX Fighter» de cartucho depende directamente de Nintendo, y su fecha de lanzamiento aún no ha sido confirmada. Algunos rumores maledicentes afirman que hasta es posible que nos quedemos con las ganas de ver un nuevo juego con el chip FX de por medio, pero mejor será que, por el momento, no pensemos en cosas negativas.

La que sí estará en breve entre nosotros es la versión PC CD-ROM. Una versión con la que, aparte de ofrecer un beat'em up como nunca se había visto sobre un compatible, se pretende demostrar que lo que no hace mucho se pensaba que resultaba de todo punto imposible, ahora es una realidad palpable.

3D Y TIEMPO REAL

«FX Fighter» será, lisa y llanamente, un beat'em up 3D que muestre imagen renderizada en tiempo real. Más claro. Algo en una línea similar a «Virtua Fighter», por mencionar el más conocido título de estas características, pero sobre un soporte PC.

¿Y ha sido eso tan sencillo de conseguir? Pues no demasiado, la verdad. En la realización de «FX Fighter» se han combinado varias técnicas.

Por un lado, la principal, el uso de la tecnología "BRender", para el diseño poligonal de los personajes, y aplicación de texturas.

El segundo dato hace referencia a los escenarios y las secuencias cinemáticas. Unos y otras han sido generados sobre estaciones SG, para obtener la mayor calidad posible.

Y, por fin, el cada vez más utilizado "Motion Capture", para crear la base de los movimientos y animaciones de los luchadores.

Sin embargo, ahora aparece de nuevo "Brender" en escena, para interpretar estos movimientos, y realizar el diseño final del juego.

Las secuencias obtenidas con "Motion Capture" tuvieron que ser interpretadas por el software de desarrollo de Argonaut, para que la combinación entre el diseño poligonal preliminar de los personajes y los movimientos de estos, alcanzaran los resultados deseados. Es decir, la gestión final de los gráficos en pantalla, durante el juego, se basa íntegramente en el potencial que "Brender" posee en este sentido, generando cada escena en tiempo real.

¿POR QUÉ LA LUCHA?

Seguramente, es fácil pensar que un juego de lucha de estas características para PC sea demasiado arriesgado en un momento en que máquinas como Saturn o PlayStation están dando sobradas muestras de su potencia en software 3D, con títulos como «Tekken» o «Virtua Fighter». ¿Por qué, entonces, el beat'em up, y no algo más sencillo como una aventura gráfica, que utilizara la tecnología "BRender"?

"Durante varios años hemos intentado desarrollar un juego de lucha 3D en un ►

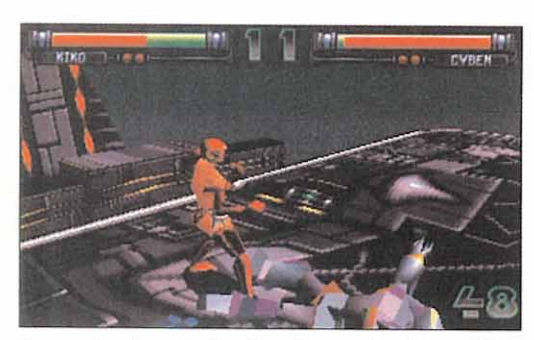


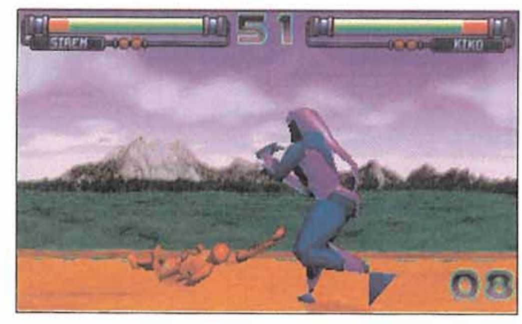












formato doméstico", afirma Jez San. "Pero la tecnología que permitía obtener un buen resultado en este sentido, sólo se encontraba disponible en el sector del coin-op, y todo se basaba en el hardware. El desarrollo de "BRender" ha sido la solución perfecta. Con él, podemos generar imágenes tridimensionales en tiempo real, sobre soportes tan extendidos como el PC. De este modo, la tarea principal durante la creación del juego, se limita a las áreas de diseño gráfico, jugabilidad, implementación de rotaciones de escenarios, situación de diversas cámaras e inclusión de audio. La parte más "sucia" de programación, la hace "BRender", casi de manera automática."

Con declaraciones tan tajantes, no es de extrañar que la lucha haya sido escogida, sin ningún pudor, como el género idóneo para realizar la prueba de fuego de "Brender".

GUERREROS ESPACIALES

Con todo lo que ya conocemos, Argonaut y GTE están preparando un programa en el que podremos contemplar a nueve luchadores extraterrestres, disputando combate tras combate, y desplegando todo tipo de movimientos, hasta un total de cuarenta ataques distintos, por luchador.

Sin embargo, el enorme potencial que parece desprenderse, técnicamente, de «FX Fighter», nos conduce, inevitablemente, al temido momento en que el usuario se pregunta "¿y qué hardware va a necesitar el juego?".

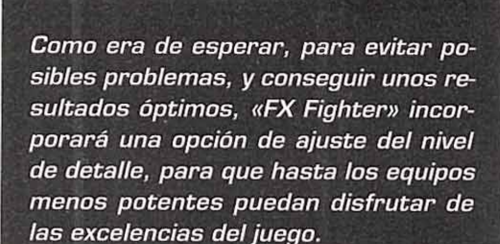
Pues la verdad es que aún es muy pronto para tenerlo totalmente claro.

La versión disponible, de momento, de «FX Fighter», resulta demasiado primitiva como para obtener conclusiones. Sirva, como ejemplo, decir que esta versión beta recomienda un lector CD de triple velocidad, y un procesador DX4 a 100 MHz –o un Pentium, claro– para obtener la máxima suavidad en movimientos y animaciones.

Antes de que nadie se lleva las manos a la cabeza, repetimos, estos datos no son los de la versión definitiva, que se comercializará en breve, sino los de una preproducción. Aunque, de cualquier manera, lo que parece perfilarse como requisitos finales, apuntan a un DX2/66 y un lector 2X.

Dicen que los tiempos adelantan que es una barbaridad. Y, a este paso, nos lo vamos a acabar creyendo.

F.D.L.



ÓPTIMAS CONDICIONES

Como era de esperar, para evitar posibles problemas, y conseguir unos resultados óptimos, «FX Fighter» incorporará una opción de ajuste del nivel de detalle, para que hasta los equipos menos potentes puedan disfrutar de las excelencias del juego.

El sacrificio de texturas y número de polígonos, en aras de una mayor jugabilidad y velocidad de acción, suele dejar un regusto amargo, pero, sin duda, se trata de la mejor solución en muchos casos.

Pero lo que sí conviene dejar claro, es que «FX Fighter» parece ser tan espectacular en el máximo nivel de detalle, como en el mínimo.

Contemplad, por ejemplo, estas imágenes. Efectivamente, la diferencia es grande en cuanto a la presentación gráfica, pero las rotaciones, cambios de perspectiva, movimientos y animaciones, resultan igual de espectaculares en todos los niveles de detalle.

«FX Fighter» no hace sino seguir el mismo camino que el 99% de los juegos. Y ya que lo importante es jugar, si hay que hacer algún pequeño sacrificio, tampoco importa tanto.





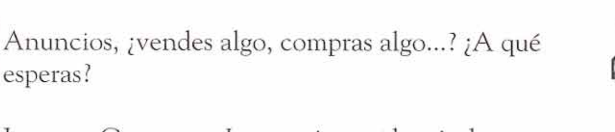
032 *HOBBYTEX#

Tu centro de ocio

SIN CUOTA DE ACCESO

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

- Noticias, para estar al día de la actualidad informática.
- Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.
- Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.
- Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.



- Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?
- Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.
- Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.
- Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.
- Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol» , shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.
- Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.
- Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.
- Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.
- A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.



¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.



*HOBBYTEX# 032 HOBBYLINK

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

LA NUEVA GENERACIÓN DE VIDEOJUEGOS SE REÚNEN EN TORNO A UNA PALABRA MÁGICA: MULTIMEDIA. UN CONCEPTO QUE ELEVA EL ENTRETENIMIENTO A COTAS MUY ALTAS DE CALIDAD DE LA QUE SE HAN HECHO PARTÍCIPES MUCHOS TÍTULOS HASTA EL MOMENTO, ENTRE LOS CUALES SE ENCUENTRAN TODAS LAS PRODUCCIONES DE VIACOM. «ARE YOU AFRAID OF THE DARK?» ABUSA DE LA COMBINACIÓN DE GRÁFICOS CINEMATOGRÁFICAMENTE AMBIENTADOS, CON UN FACTOR SONORO CONSTANTE, PARA OFRECERNOS UN EXPONENTE CLARO DEL NUEVO ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO MULTIMEDIA. EL JUEGO SE CONVIERTE EN UNA EXPERIENCIA LO MÁS GRATIFICANTE Y REALISTA POSIBLE, CON LO QUE EL OBJETIVO ESTÁ CUMPLIDO.

◆ The Tale of Orpheo's Curse ◆

ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

NICKELODEON/VIACOM
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Nickelodeon, además de ser parte de la inmensa compañía que es Viacom, también es uno de los más destacados canales por cable y satélite para niños en Inglaterra, donde ofrece una programación selecta en la que empiezan a aparecer componentes interactivos. Por tanto, era difícil que el espíritu televisivo no estuviera presente en un juego de ordenador en el que ellos participaran. Y así ha sido. El jugador se ve inmerso en una aventura que podría ser un capítulo cualquiera de esa serie, en el que él es protagonista y en sus manos tiene la resolución del mismo.

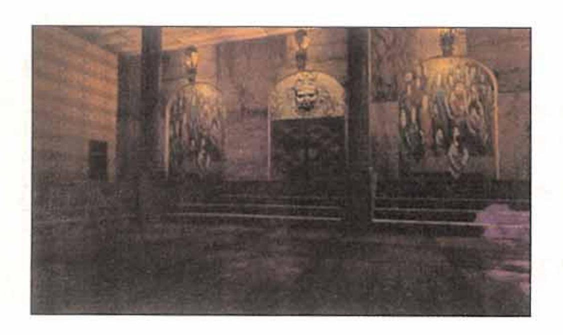
PÓNGANSE CÓMODOS

El ambiente que se ha logrado crear en la aventura se hace extensible tanto a quien juegue con ella como a sus posibles espectadores, que creerán estar viendo una película en el ordenador. Porque, realmente, es de lo que se trata.

El juego está compuesto a partes iguales por secuencias de vídeo filmadas expresamente en los Estudios Nickelodeon en Florida y en el Congress Theatre de Chicago, y decorados 3D digitalizados; cuando estos dos aspectos se juntan y se animan surgen los más altos índices de espectacularidad de la aventura.
En "The Tale of Orpheo's Curse" se han utilizado técnicas cinematográficas para su realización: maquillaje, efectos especiales, además de software específico propiedad de Viacom. Así, la inmersión se produce desde el momento en que vemos la intro hasta que lleguemos al "The End", que será un momento feliz o triste en función de nuestras acciones.



Para que haya aventura tiene que haber historia. O cuento, como aquí ocurre. Una narración de terror bastante simple, que tiene como protagonistas a dos chicos que se internan inconscientemente en un misterioso teatro abandonado. A partir de aquí comienzan los sustos, los decorados tétricos y la sucesión de escenas más o menos terroríficas. Todo está destinado a crear atmósfera, a que nos sintamos de verdad dentro de la película. En lugar de contarnos la historia, seremos nosotros los que la iremos descubriendo a cada paso que demos y en cada suceso que desencadenemos. En definitiva, un film de terror selecto, sin violencia gratuita y, por tanto, asequible para todos los públicos.







LA OSCURIDAD NOS ENVUELVE





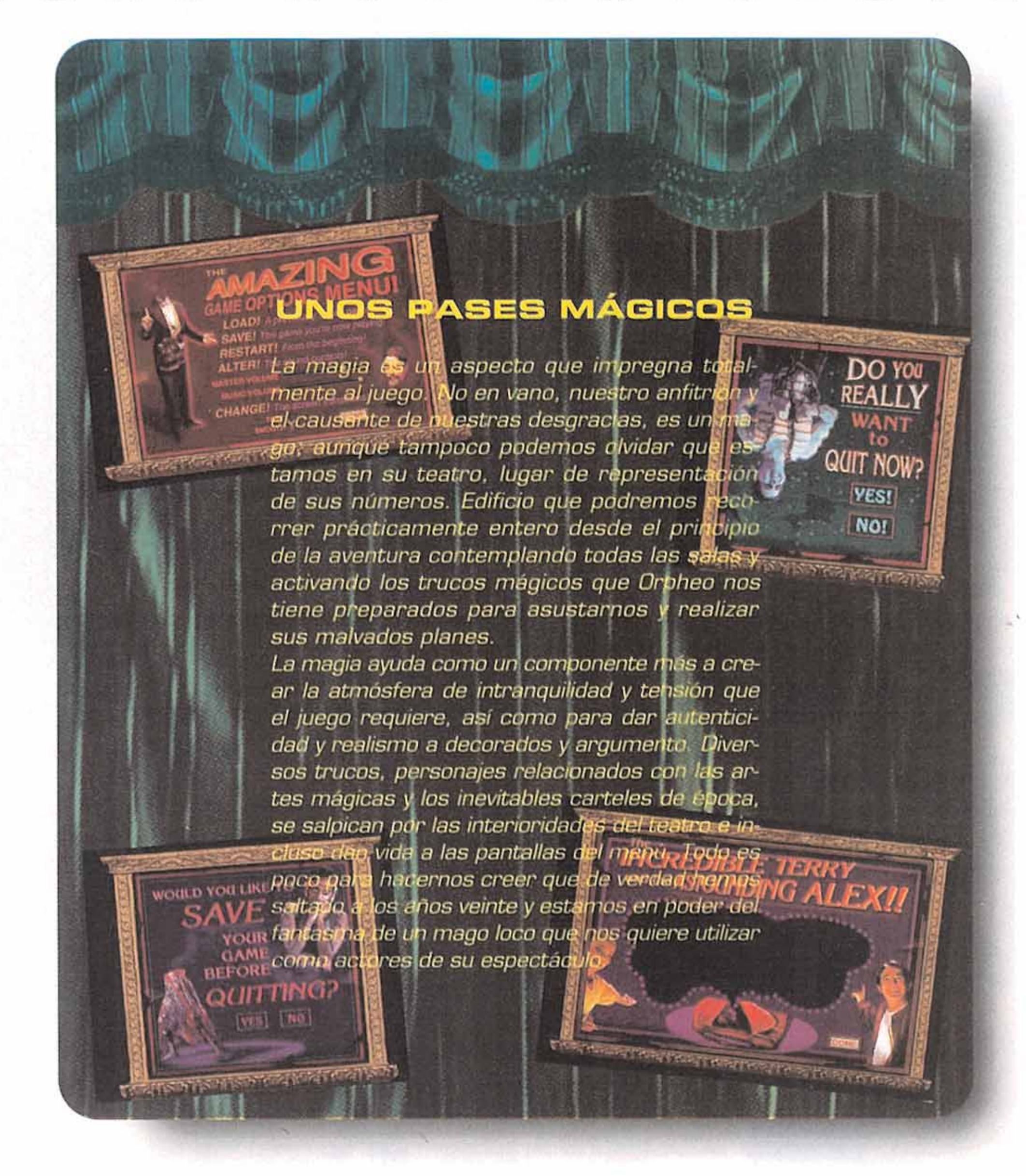
¿DÓNDE ESTÁ EL MANDO A DISTANCIA?

Las funciones que se ponen a nuestra disposición son tan reducidas y tan potentes, pero sencillas de usar, que podemos compararlas con las del mando a distancia de la TV. Acción a pantalla completa, con una breve aparición de cuatro símbolos –menú, inventario, consejos, salida al DOS– en la parte superior cuando nos dirijamos allí con el ratón. Más simple no puede ser: el icono del ratón nos indica siempre la dirección en que podemos ir, y se transforma en una mano o en un ojo cuando podamos coger un objeto o ampliar la visión de una escena. Si llegamos a una puerta cerrada y tenemos la llave, el icono se transformará en ésta y nos permitirá la entrada; y si no la tenemos, nuestro personaje lanzará una expresión de contradicción y la puerta no se inmutará. Así de fácil: los objetos se usan automáticamente, si disponemos de ellos.

Aparte de usar nuestro ingenio, sólo nos hace falta abrir bien los ojos y los oídos, porque lo que veamos y lo que los personajes nos cuenten será lo que nos sirva para avanzar. No dejaremos de examinar nada ni de pasar a ninguna habitación, aunque sólo sea para contemplarlas. Existe la posibilidad de que nos maten, no muy normal, que se verá subsanada si se va grabando la partida. La importancia de estar muy atentos es debido a que hay diálogos y acontecimientos que sólo ocurren una vez, y no hay posibilidad de rebobinar para volverlos a escuchar. Y ahí estriba el principal defecto que se le puede sacar: está en inglés.

Una pena, porque tiene todos los ingredientes de una buena aventura: argumento, ambientación, perfecta realización gráfica y sonora, dificultad ajustada... Pero para su aprovechamiento no hay que perderse ni una palabra y, sin subtítulos, habrá cosas que se nos escapen. Y si ésto ocurre, no lograremos salir con vida del teatro de Orpheo, lo que no es difícil.

C.S.G.



UNOS PASES MÁGICOS

La magia es un aspecto que impregna totalmente al juego. No en vano, nuestro anfitrión y el causante de nuestras desgracias, es un mago; aunque tampoco podemos olvidar que estamos en su teatro, lugar de representación de sus números. Edificio que podremos recorrer prácticamente entero desde el principio de la aventura contemplando todas las salas y activando los trucos mágicos que Orpheo nos tiene preparados para asustarnos y realizar sus malvados planes.

La magia ayuda como un componente más a crear la atmósfera de intranquilidad y tensión que el juego requiere, así como para dar autenticidad y realismo a decorados y argumento. Diversos trucos, personajes relacionados con las artes mágicas y los inevitables carteles de época, se salpican por las interioridades del teatro e incluso dan vida a las pantallas del menú. Todo es poco para hacernos creer que de verdad hemos saltado a los años veinte y estamos en poder del fantasma de un mago loco que nos quiere utilizar como actores de su espectáculo.



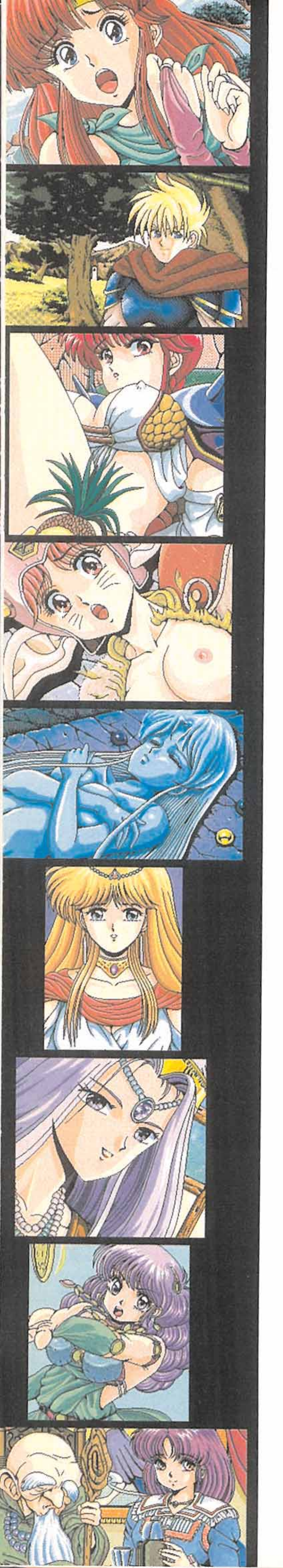




LO BUENO: *Combinación de secuencias de vídeo con decorados realizados por ordenador que, junto a voces y sonidos, dan lugar a una atmósfera realista.*

86

LO MALO: *Al margen del idioma, el que haya diálogos y secuencias que sólo ocurran una vez y que no haya forma de revisionarlos si no recuperamos una partida.*



Knights of Xentar

La irrupción de Megatech en el panorama internacional vino a ser algo parecido a un terremoto. Un sólo juego bastó para que se hablara de la compañía norteamericana en todo el mundo: «Cobra Mission». El RPG, a la japonesa, tomaba al asalto el PC. Un combinado de acción, rol, manga y sexo que levantó polémicas, provocó amores y odios por igual y, sobre todo, que se convirtió en un superventas. Ahora, Megatech ataca de nuevo en una línea muy similar, con la que es su más reciente –y esperada– producción: «Knights of Xentar».

MEGATECH
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
RPG

INSTINTOS BÁSICOS



Los usuarios que forman la legión de fans de Megatech –las razones no hace falta repetirlas– comenzaron a escuchar, desde el mismo momento en que «Cobra Mission» hizo su aparición, un nombre que, súbitamente, desapareció de todas las previsiones de futuro de la compañía, «Dragon Knight III».

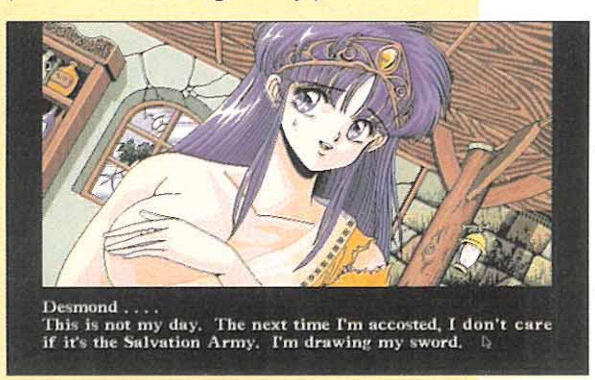
Lo que había pasado, nadie lo sabía. De repente, un buen día, Megatech dejó de hablar de «Dragon Knight III», la que sería adaptación al ordenador de un popular film japonés de animación. Mientras tanto, llegaba hasta nosotros «Metal & Lace», un beat'em up, cuando menos bastante curioso, protagonizado –cómo no– por unas bellas señoritas parecidas a Heidi, aunque algo más creciditas.

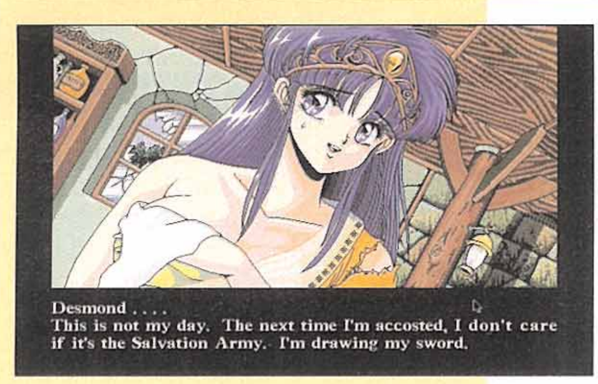
Y, también de repente, el nombre de «Knights of Xentar» saltó a la palestra.

¿Estaba jugando Megatech con nosotros? No. La explicación es mucho más sencilla. Éste, no es sino «Dragon Knight III», con un título diferente. Las razones que han justificado este cambio no son conocidas. Quizás asunto de derechos de autor, quizá no. Pero el hecho es que el juego

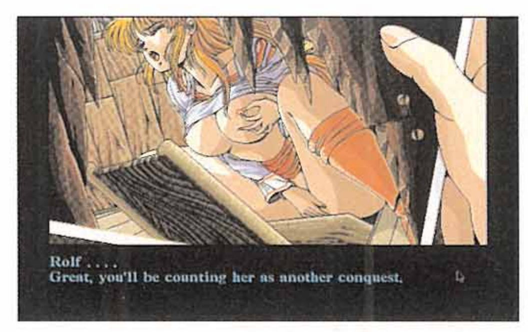
LA SUTIL DIFERENCIA

Adivina, adivinanza. ¿Qué la pasa, falta o sobra a una de estas dos imágenes? No, no son iguales.
Efectivamente, una de ellas es más, digamos, explícita, mostrando ciertos encantos que no posee la versión original del juego.
El disco de ampliación de «Knights of Xentar», para mayores de dieciocho años, transforma, como por arte de magia, unas imágenes en otras, hace que algunas –inexistentes sin él– aparezcan, y hasta cambia parte de ciertos diálogos.
Estas variaciones ya se producen desde la misma intro, y afectan al 90% de los contenidos. Sin embargo, se trata de una medida bastante original, y eficaz, que puede satisfacer a la práctica totalidad de usuarios que, en función de gustos y preferencias,





tendrán la opción de jugar de una u otra manera, sin que el juego pierda ni un ápice de adicción o variedad. Desde luego, sin el disco, más de uno podrá alegar que «Knights of Xentar» no resulta tan "atractivo", pero, ya se sabe, sobre gustos, no hay nada escrito.



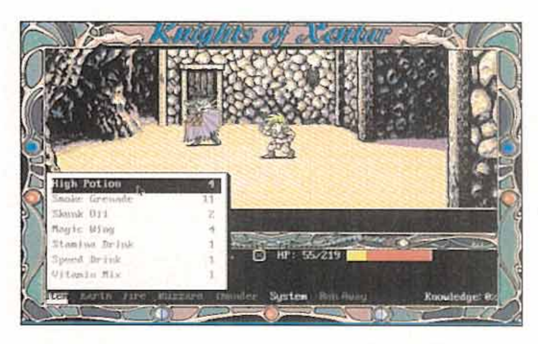
ya está en el mercado y, casi con toda seguridad, la polémica será, una vez más, fiel compañera del producto Megatech.

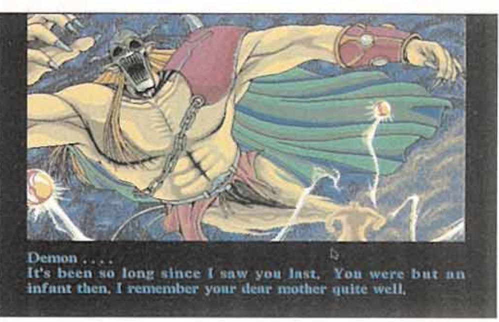
JUEGOS PROHIBIDOS

La aparente simplicidad de concepto es, una vez más, la nota dominante en un juego de Megatech. Al igual que «Cobra Mission», la estructura de juego es sencilla hasta más no poder. Un inmenso mapeado sirve como escenario principal a un protagonista que, con algo de paciencia y toda la libertad de movimientos que uno puede imaginar, debe recorrerlo incansablemente, explorando todos y cada uno de los rincones que allí se encuentren.

El diseño establecido en «Knights of Xentar» lleva a Desmond, el héroe de turno, por un territorio salpicado de ciudadelas, en lugar de una sola ciudad como en el primer juego de Megatech –Cobra City–. Allí, deberá conversar con los lugareños, establecer los contactos adecuados con ciertos personajes que le ayuden a completar la aventura, recolectar todo el dinero que pueda –con vistas a posteriores compras de armas, pociones, etc.– y, sobre todo, entablar relaciones muy, pero que muy estrechas, con las bellas nativas del reino de Xentar. El objetivo final es –muy original, sí– librar a Xentar de las fuerzas del mal que la invaden.

Y al hilo de los contactos con las muchachas de Xentar, llegamos al meollo del asunto. Sí, la connotación erótica típica





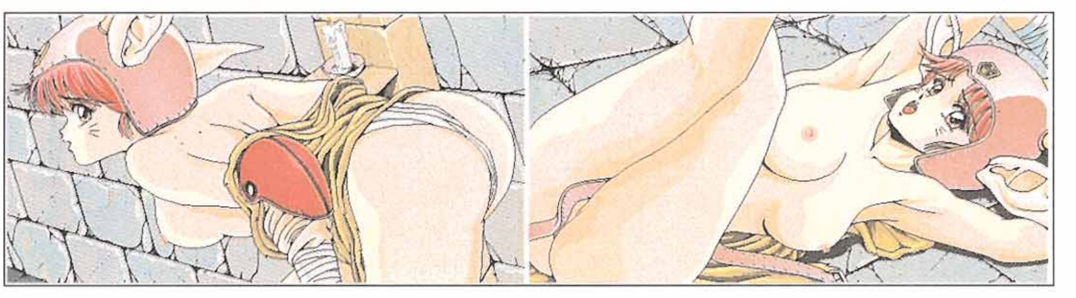
de los productos Megatech. Aunque algunos sectores se rasguen las vestiduras, los juegos con contenidos –más o menos– sexuales, se venden como rosquillas. «Cobra Mission» no fue una excepción –más bien al contrario–, y a «Knights of Xentar» le va a ocurrir otro tanto.

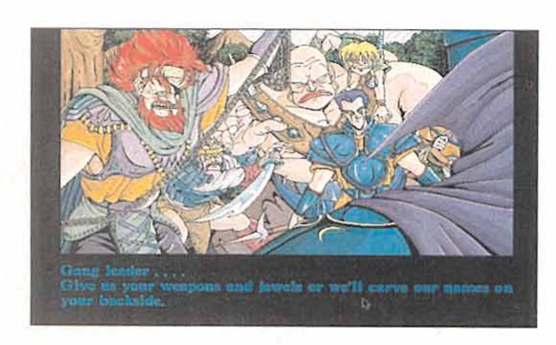
Sin ánimo de entrar en polémica sobre si los "juegos prohibidos" explotan una sensibilidad puramente machista, están justificados, o no, lo único cierto aquí es que estamos ante un juego de rol, cuando menos, adictivo y entretenido que, además, aporta una alta dosis de morbo como apoyo.

ESTÉTICA ORIENTAL

Lo más destacable de «Knights of Xentar», es el reflejo casi mimético que ofrece de una estética oriental –manga, sí– que hace furor allí donde aparece. El grueso del juego está constituido por unos escenarios sencillos como ellos solos, con unos sprites minúsculos, y sólo en el momento de contactar con determinados personajes, se produce la transformación gráfica, mostrando a pantalla completa escenas que parecen sacadas de un manga típico.

Los artistas de Megatech, llegan a un dominio total en el apartado de diseño manga. Demonios, guerreros, monstruos... y, por supuesto, chicas cuyos encantos quedan bastante al descubierto, constituyen gran parte de las secuencias más importantes del juego. Otro aspecto de gran relevancia está formado por las escenas de lucha, en que los gráficos pasan a un plano secundario, dejando al control de armamento, ►





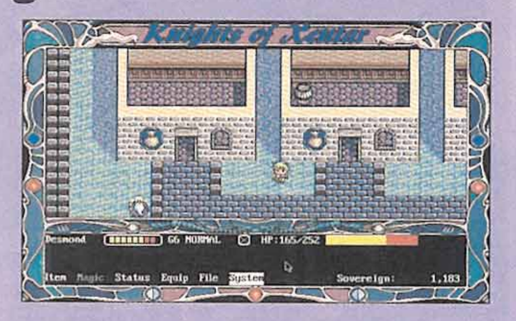




pociones y hechizos el papel principal. Todo el juego, o al menos todas las opciones, se manejan por medio de menús desplegables, accesibles en cualquier instante. La sencillez de concepto y de diseño encuentra, así, su perfecto aliado en un carácter idéntico en cuanto al control.



¿DOS O TRES?





Una de las opciones más curiosas en «Knights of Xentar» es la posibilidad de escoger entre un diseño bidimensional o tridimensional de los escenarios. Sin embargo, el mapeado 3D resulta, cuando menos, extraño.
Básicamente, lo que han hecho en Megatech ha sido coger la pantalla 2D y aplicarle un efecto de distorsión, de forma que las líneas escapen hacia un punto de fuga único, fuera de los límites del monitor, resultando una apariencia semiespacial que, en realidad, no es tal.
Pero no es menos cierto que, de este modo, algunos escenarios también quedan más vistosos. Claro que, de cualquier manera, cada usuario en particular encontrará más o menos adecuado, apropiado, original, o como se quiera definir, este diseño pseudo 3D. La opción está ahí, y eso ya es de agradecer.

PUNTUALICEMOS

Pero hay ciertas cosas que no se pueden pasar por alto al hablar de «Knights of Xentar».
La primera, quizá por ser la más evidente, es la referencia a las connotaciones eróticas del programa. En Megatech parece que se han querido curar en salud y, para evitar que la –por mucho que se diga, inevitable– polémica sea excesiva, las escenas más subidas de tono, sólo pueden ser contempladas si se adquiere, aparte, un disco de actualización. Los mayores de 18 años se aseguran el posible morbo que se le quiera encontrar al juego, y más de un padre preocupado, respirará aliviado.
La siguiente puntualización hace referencia al idioma. La comodidad de saltarse la traducción de los textos de un juego –no digamos ya las voces, en la versión CD– hace que «Knights of Xentar» aparezca en nuestro mercado, por el momento, en V.O. –o sea, en inglés–, con la salvedad del manual, cuyas secciones más relevantes –ni siquiera todos los contenidos, como la parte del bestiario, que es bastante interesante– aparecen en castellano.
Al menos, lo que sí es de agradecer es el corrosivo sentido del humor que se ha imprimido en los diálogos, y que resulta una constante a lo largo del juego. La barrera idiomática puede suponer un handicap, pero, como gracioso, lo es hasta extremos de hacernos soltar más de una carcajada.
Y, por último, algo ya mencionado brevemente. «Knights of Xentar», como multitud de mangas, presenta una apariencia inocente, bastante engañosa. Es adictivo, es entretenido y, sobre todo, es divertido. Muy divertido. Por supuesto, ciertas escenas –no hace falta decir cuales– aportan un atractivo especial. Lo único que le falla es el nivel de dificultad. Resulta bastante sencillo progresar. Quizá demasiado. Pero, pese a todo, no se le puede negar ser un juego muy majo. Es posible que con una estética algo anticuada. Pero majo.
«Knights of Xentar» pasará a la historia como, qué duda cabe, un juego pensado, sobre todo, para adultos. Más por ciertas imágenes, que por su concepción global. Pero como quien manda es el usuario, y este tipo de programas se venden casi por sí solos, no hace falta decir mucho más.



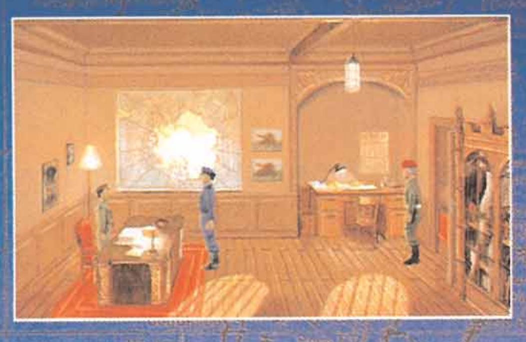
***LO BUENO:** Divertido y entretenido, con un sentido del humor en los diálogos, bastante fuerte, pero ingenioso. Sí, claro, las escenas eróticas también aportan su granito de arena.*

85

***LO MALO:** Demasiado fácil, en general, y bastante reiterativo, sobre todo en lo referente a combates. Sólo al avanzar bastante, se le saca más jugo en este aspecto.*

F.D.L.

TERROR EN EL POLO SUR









Con una historia adaptada de un relato de H.P. Lovecraft, vuelven los mitos de Cthulhu a nuestro ordenador. Tras desentrañar en Illsmouth el misterio del cometa, adoptaremos el papel de un agente secreto americano que ha de luchar contra los nazis y sus nuevos poderes sobrenaturales. El hielo como protagonista, unas extrañas cajas y variadas localizaciones del mundo serán nuestros acompañantes en una aventura de intriga y terror que promete ser muy intensa, divertida y muy, muy larga. Si os gustan los retos difíciles y no os asusta lo desconocido preparaos para un viaje al Polo Sur.

INFOGRAMES
Disponible: PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA











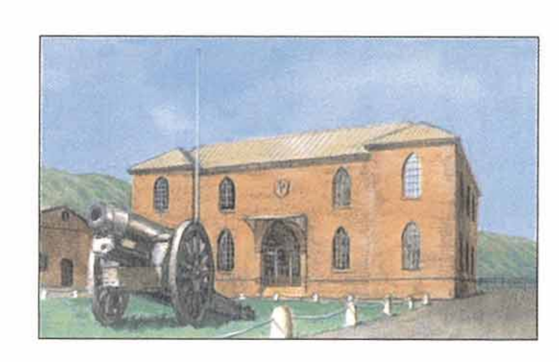


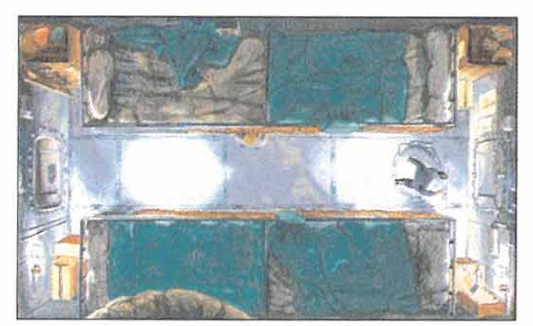






La aventura comienza con una fabulosa intro –todo hay que decirlo– que nos viene muy bien para entrar en materia y para proporcionarnos un anticipo de lo que vamos a ver a lo largo del juego. La historia: un submarino británico, que recoge unas misteriosas cajas, es atacado por un avión alemán. En la lucha, una de las cajas se abre y su contenido ataca a uno de los soldados. El horror no ha hecho más que comenzar; lo que iremos descubriendo a medida que avancemos en la aventura y obtengamos hallazgos cada vez más sorprendentes. Y todo ello en base a un argumento muy literario que se adereza con unas cualidades técnicas sorprendentes para convertir a «Prisoner of Ice» en una aventura gráfica sensacional.







SENDEROS YA EXPLORADOS

Esta producción de Infogrames camina por los mismos vericuetos que el anterior título de la serie, «Shadow of the comet», pero ahora el camino se nos hará mucho más cómodo y agradable, además de bastante más fácil. Se mantiene la línea de aventura gráfica clásica con una realización impecable que hace gala de bastantes aspectos que rozan la brillantez. El primero de ellos, y el más destacable, son los gráficos, detallados y realizados con esmero, tanto las animaciones que se intercalan en la acción como el entorno de juego en sí. Un detalle importante es la inclusión de dos modos gráficos: 320x200 (VGA) y 640x480 (SVGA) para que el juego vaya fluido en cualquier equipo, independientemente de su tarjeta gráfica. Incluso en la menor resolución, el aspecto gráfico no desmerece en absoluto.

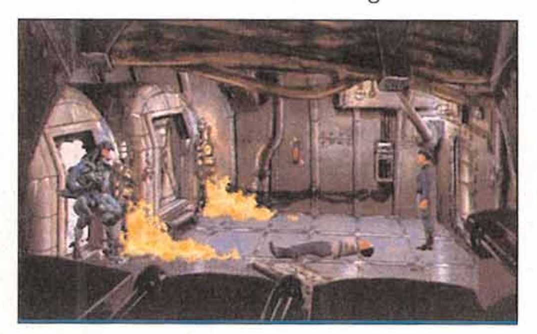
Ahora, nuestro recorrido va a ser mucho más largo, con distintos países y localizaciones tan dispares como el interior de un submarino inglés, una base secreta nazi o una ciudad argentina. Los nostálgicos de Illsmouth no lo estarán tanto, ya que incluso hasta allí nos llevarán nuestros pasos, aunque eso sí, tras visitar otros muchos parajes.



Para amenizar y ambientar la aventura se ha realizado una banda sonora impresionante que complementa a las voces digitalizadas de los personajes, en castellano, así como los textos. Sí, habéis leído bien, voces y texto en nuestro idioma; toda una auténtica gozada.

LAS CLAVES DE LA AVENTURA

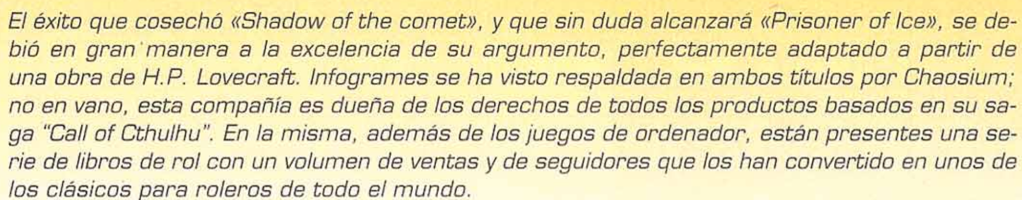
Cumple también con otro precepto indispensable en toda buena aventura: es fácil de jugar, tanto por el interface usado como



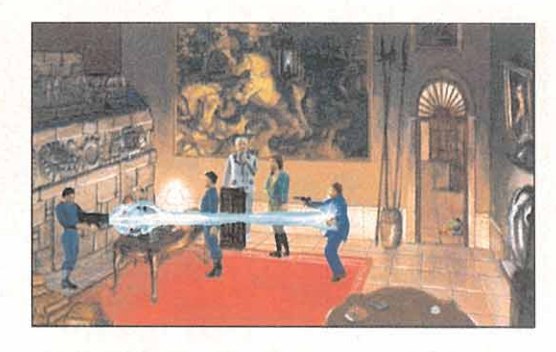


NO SÓLO DE JUEGOS VIVE EL HOMBRE

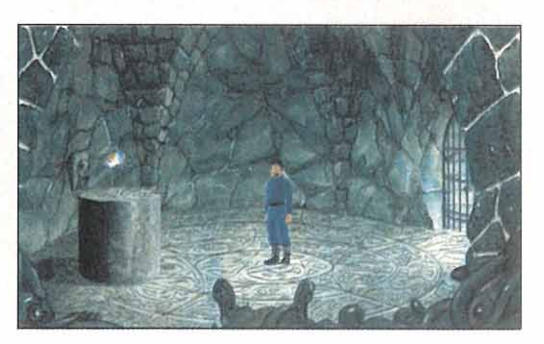




El éxito que cosechó «Shadow of the comet», y que sin duda alcanzará «Prisoner of Ice», se debió en gran manera a la excelencia de su argumento, perfectamente adaptado a partir de una obra de H.P. Lovecraft. Infogrames se ha visto respaldada en ambos títulos por Chaosium; no en vano, esta compañía es dueña de los derechos de todos los productos basados en su saga "Call of Cthulhu". En la misma, además de los juegos de ordenador, están presentes una serie de libros de rol con un volumen de ventas y de seguidores que los han convertido en unos de los clásicos para roleros de todo el mundo.
La llamada de Cthulhu atrae a aficionados a la buena literatura de terror, al rol y a las aventuras gráficas bajo su poderoso influjo, que ahora se extiende también a los fanáticos de los comics. Y ello es debido a que Infogrames y Chaosium han sacado a la venta una serie que han denominado «Prisoner of Ice» y que consta de tres títulos, con toda la emoción y ambientación que rodea a los mundos del gran genio que fue H.P.L. Por una razón u otra, las huestes de Cthulhu se manifiestan y extienden por todo el mundo. Y por mucho tiempo.







por la complejidad del juego. Su dificultad esta muy bien ajustada, permitiendo avanzar con relativa facilidad, pero sin evitar los lógicos atascos nos sucederán.
Jugabilidad notable es la consecuencia de esto, a la que contribuye también el manejo del entorno y las múltiples opciones que nos permite configurar. Ryan, nuestro personaje, responde a la primera a nuestras órdenes, yendo siempre donde nosotros queremos y actuando al primer clic de ratón. Rapidez y precisión que implican juego fluido y dinámico. El entorno es agradable y muy intuitivo, resaltando los objetos que podemos coger o usar cuando pasamos el puntero por encima de ellos, así como las salidas y los personajes que hay en pantalla. Pero no todo es tan sencillo, ya que los objetos muchas veces se confunden y en ocasiones nos los pasaremos por alto. Cada objeto tiene un sólo uso y desaparecerá cuando lo hayamos usado, facilitando la gestión del inventario. El uso de los objetos es sólo pinchar y arrastrar, con lo que se producirá la acción deseada o un mensaje de error por parte de Ryan. Dichos mensajes se nos mostrarán también en las conversaciones con los personajes que, no obstante, están predefinidas de antemano en función de preguntas concretas que también nos proporciona el ordenador. Además, para que nadie se queje, permite jugar con subtítulos o con voces, o con ambas cosas a la vez.



MANOS A LA OBRA

Han transcurrido varios años desde el anuncio de «Prisoner of Ice» y por los resultados se ve que en Infogrames no han perdido el tiempo. Sus esfuerzos han ido destinados a crear una ambientación perfecta, un juego de calidad extraordinaria, adictivo y divertido cien por cien.
La tensión que rodea a las obras de Lovecraft se une a la intriga de las series de espionaje tomando forma de aventura a través de la música de calidad CD y los escenarios digitalizados, las animaciones y los movimientos de los personajes. Retazos de tecnología que alcanzan su máxima expresión en la técnica rotoscópica en 3D usada para crear esos movimientos: se graban las secuencias en vídeo, se dibuja sobre esos frames de animación, se elimina el vídeo, y el resultado son movimientos perfectos, suaves, realistas y naturales. Para disfrutar de ellos es necesario, al menos, un CD de doble, pues al jugarse desde el CD –todo un alivio para nuestro disco duro– la velocidad del mismo condiciona la del juego.
Infogrames nos vuelve a sorprender agradablemente con una aventura como las de antes, pero con toda la calidad que se espera de un producto de ahora. Supera a «Shadow of the comet», cumple todas nuestras espectactivas y nos hace desear una nueva entrega para esta, esperemos, prolífica saga. Simplemente fabuloso.

C.S.G.

***LO BUENO:* La banda sonora es impresionante, muy variada y de gran calidad. Los movimientos de los personajes son perfectos, muy realistas y naturales. Y, cómo no, las voces y los textos en castellano.**

92

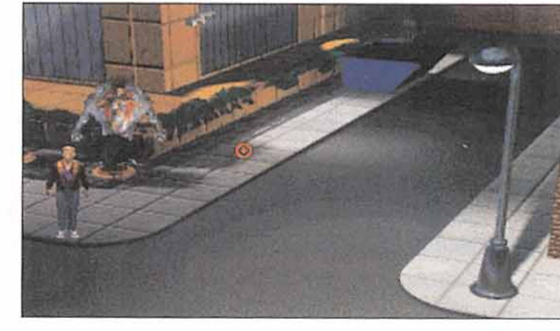
***LO MALO:* Las conversaciones deberían ser algo más extensas. Además, el juego tiene un desarrollo excesivamente lineal: tareas sucesivas demasiado concretas.**

MISIÓN DE ALTO SECRETO

GAMETEK
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

BUREAU 13

PONERSE EN LA PIEL DE UN AGENTE SECRETO ESPECIALIZADO EN FENÓMENOS PARANORMALES CUYA MISIÓN ES LA DE SOLUCIONAR UN MISTERIOSO CASO DE ATENTADO Y DESENMASCARAR A UN PELIGROSO AGENTE, NO ES TAREA FÁCIL. MENOS MAL QUE EN ESTA OCASIÓN NO VAMOS A ESTAR SOLOS. OTRO COMPAÑERO DEL "BUREAU 13" NOS ACOMPAÑARÁ EN NUESTRAS PESQUISAS. ENTRE LOS DOS, DEBEREMOS SER CAPACES DE RESOLVER LOS MIL Y UN ROMPECABEZAS QUE NOS VA A PROPONER ESTE COMPLICADO CASO. TODO COMIENZA DE NOCHE. Y EN LA NOCHE DEBEREMOS DESENVOLVERNOS PARA, ADEMÁS, PASAR INADVERTIDOS.



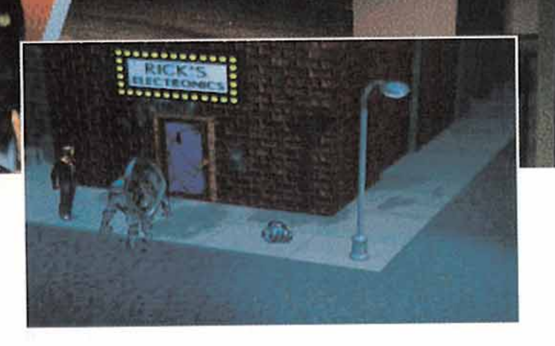
El misterio siempre ha rodeado el trabajo de los agentes secretos de seguridad. Como en el caso del famoso FBI. Lo que nos propone TAKE 2 con «Bureau 13» es formar parte de uno de estos grupos ultrasecretos cuya misión es la de resolver los casos más enigmáticos y enrevesados sin que el resto de la sociedad apenas se de cuenta de nuestro trabajo. Pero como esto es, además, un juego, los agentes en los cuales nos podremos encarnar tienen ciertas características que los hacen realmente atractivos. ¿O a caso has visto alguna vez a un vampiro de más de 200 años investigando un caso?

El juego comienza con una introducción de esas en tres dimensiones que tanto nos gustan. En ella, podemos ser testigos de una de las reuniones secretas del "Bureau 13". Nuestro jefe nos podrá en antecedentes: un agente del "Bureau 13", J. P. Withers, es sospechoso de haber perpetrado un atentado contra el sheriff de un pequeño pueblo, situado en el cuadrante 9, llamado Stratusburg. A primera vista, el hecho no tiene razón de ser. Además, el sheriff consiguió salir ileso de la agresión, y yace ahora en el hospital del pueblo. Pero J. P. Withers ha desaparecido sin dejar rastro y su ficha personal indica que se trata de una persona peligrosa y de reacciones impredecibles. Es vital, pues, dar con él y traerlo de vuelta a la base, aunque sea por la fuerza. Cualquier prueba que involucre al agente díscolo con el caso del sheriff debe ser destruido. Y lo que es más importante, todo se tiene que llevar a cabo en el más absoluto secreto. De otra manera, quedaría al descubierto la organización y sería imposible continuar con sus misiones. Los agentes deberán tener en cuenta que, dado que J. P. Withers ha pertenecido al "Bureau 13", conoce perfectamente el modo de operar de sus agentes, por lo que será difícil encontrarle. Esta misión tiene prioridad "alfa".



LOS AGENTES

El juego nos ofrece la posibilidad de escoger uno o dos agentes de entre los seis disponibles. Cada uno tiene una personalidad muy definida. Sus nombres son: Isaac Richards,





especializado en electrónica y ordenadores. Delilah Littlepanther es especialista en combate; tiene un alto índice de destrucción. El padre Jonathan Blank es el sacerdote del grupo; es un experto en religión, magia, ritos ocultos y exorcismos. Jimmy Suttle tiene un largo, aunque desconocido, historial delictivo como ladrón. Alexander Keltin nació en el seno de una familia de la aristocracia británica en el siglo XVIII; es un vampiro, y sus poderes son la fuerza y la capacidad de transformarse en una nube de bruma para resultar invisible. Y Selma Gray, es una bruja; domina la magia blanca.

Podemos elegir uno o dos de estos agentes, y podremos pasar de uno a otro, ya que pueden ir juntos o separados.

POR STRATUSBURG

Una vez elegidos nuestros personajes, nos encontramos en una de las calles de Stratusburg, el pueblo donde se han producido los hechos a investigar.

Para mover y actuar con nuestros agentes, el juego utiliza un sencillo interface, controlado por el ratón. En una pantalla completa, carente de cualquier cosa, basta con mover el cursor circular para que nuestros agentes se trasladen de un lugar a otro. Si el cursor cambia de color al situarlo sobre algún objeto, nos estará indicando que podemos realizar alguna acción sobre él. Pulsando el botón derecho del ratón, el cursor se transforma en los diferentes iconos que representan las acciones. Las descripciones de los objetos, así como las conversaciones con otros personajes, se pueden oír de viva voz en inglés, aunque, sorprendentemente, también podemos encontrarlas en castellano. Pero también existe el clásico cuadro con todos los comandos posibles, incluido el inventario de objetos que nuestros agentes irán recogiendo a lo largo de la aventura. Este cuadro, en principio, está oculto. Para acceder a él sólo tenemos que mover el cursor hacia la parte superior de la pantalla y pulsar el botón derecho del ratón. En este panel se encuentran representados los rostros de los agentes –cuando estemos jugando con dos–, para conmutar entre uno u otro.

En la noche de Stratusburg, moveremos a nuestros personajes de un lugar a otro en busca de pistas. Es imprescindible fijarse en absolutamente todos los objetos de cada pantalla. Además, y es lo más original que aporta este «Bureau 13», las cualidades específicas diferentes de cada agente pueden usarse para las mismas acciones.

Aunque sigamos hablando de aventura, el componente de Rol está presente en el juego. Obviamente, un programa en el que podemos elegir personajes con distintas habilidades y personalidades puede ser calificado como juego de Rol. Así mismo, existe otro ingrediente en el juego que corrobora esta afirmación: en cualquier momento de la aventura podemos acceder a un cuadro en que, además de aparecer las clásicas opciones de cargar o grabar partidas, podremos comprobar nuestro índice de éxito en la misión gracias a un indicador numérico que irá aumentando a medida que realizamos las acciones correctas.

***LO BUENO:* Los personajes del juego, así como la ambientación y la dificultad de la misión. El interface también es destacable por su comodidad.**

88

***LO MALO:* Pequeños fallos técnicos muy localizados. Las voces están en inglés y los subtítulos aunque en castellano tienen errores de adaptación.**

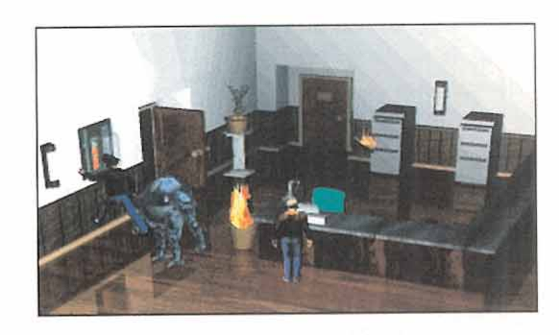


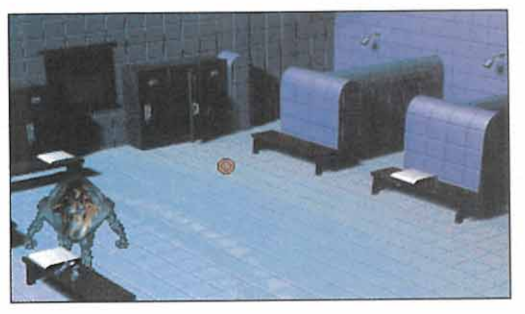
NUESTRA OPINIÓN

«Bureau 13» es un buen juego de aventura. Los gráficos son bastantes buenos, así como la atmósfera, las fantásticas voces y la música que acompaña a la acción. En la versión en CD-ROM se incluyen varios temas de Mike Bross grabados en pistas de CD-Audio. Aparte de esto, la idea de jugar con dos personajes diferentes es lo más llamativo del programa, así como la dificultad de los rompecabezas. En el lado negativo, algunos fallos técnicos del programa. Parece increíble que a estas alturas se pueda ver cómo un personaje de juego se mezcle en algunas ocasiones entre los gráficos.

Con «Bureau 13» pasaréis horas y horas intentando descifrar el misterio que envuelve el caso de Stratusburg. Pero, ya sabes, ten mucho cuidado y no llames la atención. Pondrías en peligro a todo el "Bureau 13".

F.J.R.

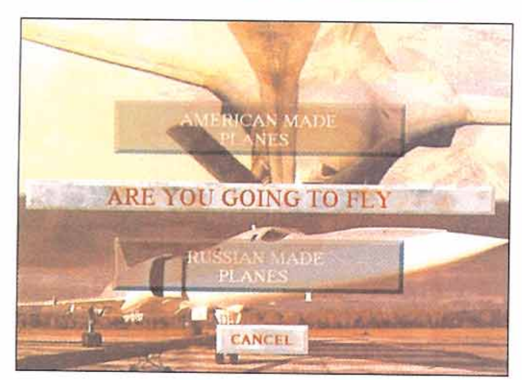




MERIT
Disponible: PC CD-ROM
SIMULADOR

FIGHTER WING







SI HAY UN SECTOR DE AFICIONADOS A LOS VIDEOJUEGOS QUE SIEMPRE TIENEN NOVEDADES QUE LLEVARSE A SUS DISCOS DUROS, SON LOS AMANTES DE LOS SIMULADORES DE VUELO. Y AQUÍ TENEMOS UN NUEVO EJEMPLO: «FIGHTER WING», UN CD-ROM REPLETO DE APARATOS, ARMAMENTO, MISIONES HISTÓRICAS Y SECUENCIAS DE VÍDEO TOMADAS DE LA SERIE DOCUMENTAL NORTEAMERICANA «FIRE POWER», CON GRÁFICOS EN SVGA. UNA NUEVA OPORTUNIDAD PARA PILOTAR LAS MÁQUINAS MÁS POTENTES Y VALIOSAS DEL MUNDO DE LA MANO DE MERIT STUDIOS.



Como ya es tradición, lo primero que vamos a ver tras la instalación del juego, es una apasionante secuencia introductoria.

Lo único especial y novedoso en la instalación es la posibilidad de crear memoria virtual, esto es, dedicar una porción del disco duro para ser utilizado como RAM. La cantidad la podemos elegir nosotros, así como su carácter temporal o permanente. Con esto, el rendimiento aumenta considerablemente.

Después de la instalación y la "intro", lo primero que asoma a nuestro monitor es una pantalla en la que seleccionaremos los pilotos. En un primer momento, estará vacío. Así que podemos introducir nuestro nombre y, si lo deseamos, una contraseña. Por último, una nueva pantalla nos presentará los símbolos de un total de 24 nacionalidades entre las que podremos elegir la que más nos apetezca –sí, en este caso se han acordado de los españoles–.

ENTRENAMIENTO

Para los no iniciados en este tipo de juegos, la primera de las opciones es una joya. Bajo el nombre de "Training Missions" se esconden cuatro campañas especiales de dificultad creciente con las que tomar un primer contacto con todas las posibilidades de este nuevo simulador. La primera de estas misiones se llama "Instructor Training", y nos llevará directamente a un aparato en pleno vuelo. Dentro de la cabina, oiremos la voz de un instructor de vuelo que nos transmite órdenes. Éstas aparecen así mismo reflejadas con forma de texto en la parte inferior de la pantalla. El resto de las misiones de entrenamiento ya no cuentan con el atento instructor de vuelo, sino que son sencillas



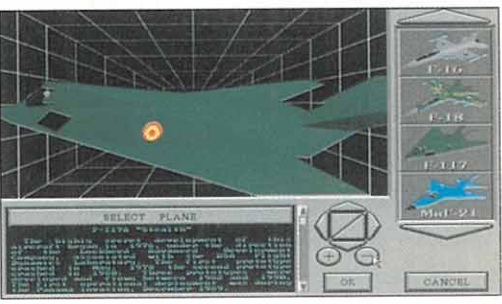
NUESTRO MUSEO PRIVADO

Existe un apartado especial dentro de «Fighter Wing» que hará las delicias de los aficionados a las areonaves de combate. Se llama "Aviation Museum", y es como un rincón privado donde deleitarnos con la observación de los paratos más famosos, históricos y curiosos del mundo del comabate aéreo.

Aparte de un detallado gráfico en 3D que podemos acercar, alejar y rotar a nuestro antojo, podemos obtener información sobre el aparato que hayamos elegido, gracias a un apartado especial de texto donde se muestran las características más interesantes.

Así pues, tenemos a nuestra disposición toda clase de aviones, helicópteros, armamento, y demás parafernalia aérea con sólo pulsar un botón. Sólo para nosotros.







misiones donde poner a prueba las habilidades necesarias para afrontar las campañas.

HARÁS HISTORIA

El botón "Story Scenarios" nos lleva directamente a una pantalla en la tendremos que decidir si pilotaremos aeronaves americanas o rusas. En cualquiera de los dos casos, se nos presentarán 14 misiones que deberemos llevar a cabo con éxito si queremos aparecer en el "Hall of Fame", es decir, en el tablón de mejores pilotos. 28 son, pues, las diferentes misiones que nos esperan.

Los escenarios sobre los que volaremos van desde Syria hasta Afganistán, pasando por Kuwait o Yugoslavia.

Antes de comenzar a volar, se nos mostrará una breve descripción de la tarea que deberemos realizar. En el angar podremos ver nuestro aparato en tres dimensiones y una lista con el armamento disponible. Es hora pues de equipar a nuestra máquina con los proyectiles, tanques de combustible y demás sistemas. Existe la opción de "Equipamiento por defecto", que nos permitirá preparar nuestro caza en un "santiamén".

Una vez en vuelo, comienza la misión. La primera vista que tenemos es desde la cabina, donde podemos tener control de todos los sistemas de vuelo, gracias a un cuadro de mandos claro y fácil de utilizar. Más allá, podemos ver los magníficos paisajes creados por el "Gemsoft 3D Engine", el generador de terreno en tiempo real con el que cuenta «Fighter Wing». Esta parte del juego está realizada en alta resolución –800X600 y 256 colores–, con lo que los gráficos resultan bastante impresionantes.

Es este momento podemos consultar el mapa dividido en cuadrantes con los objetivos marcados, o seleccionar cualquiera de las múltiples cámaras a las que tenemos acceso.

En el modo de "Story Scenarios", pueden jugar de 1 a 3 jugadores contra el ordenador. Pero existe otra modalidad "Multi-Player Scenarios", en la que pueden jugar hasta 16 jugadores conectados por red de área local (LAN), o el clásico "Head to Head" mediante modem o cable serie. El programa soporta para este modo modems de 9600 bps, conexión por puerto de serie o cualquier red local que soporte NETBIOS.

«Fighter Wing» es todo un divertimento aéreo. Quizá no sea el más técnico de los simuladores, pero sí uno de los más divertidos y atractivos gráficamente. Tanto en el modo de un sólo jugador como en el que permite conectarse con otras 15 personas, se consigue un realismo asombroso y, sobre todo, una facilidad de manejo pasmosa. Aunque hay que utilizar unas cuantas teclas –como en todo buen simulador que se precie–, «Fighter Wing» permite controlar los aparatos con teclado, ratón o joystick, sin muchas complicaciones.

Mención aparte merecen las escenas de vídeo digitalizadas de la serie «Fire Power» que podemos ver en algunas partes del juego, aunque de reducido tamaño, le añaden dinamismo y vistosidad. Y se nos quedan en el tintero otras muchas opciones.

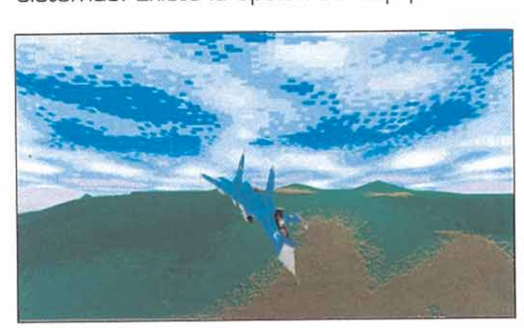
En definitiva, «Fighter Wing» es un buen simulador de combate aéreo, divertido y de gran calidad, al que lo único que se le puede reprochar son los requerimientos de hardware, pero se puede adaptar a casi cualquier máquina apartir de un 386 DX33.

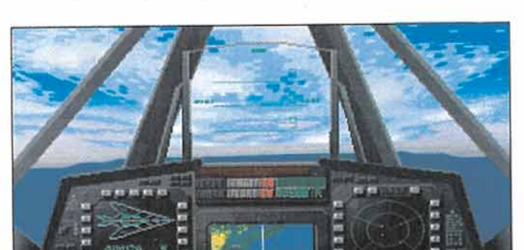
F.J.R.

***LO BUENO:* El modo de juego para varios jugadores (hasta 16). Los gráficos en alta resolución. La cantidad de aparatos disponibles. El entorno tridimensional magnífico.**

89

***LO MALO:* Hace falta un equipo bastante potente para disfrutar de todas las opciones al máximo. Los idiomas disponibles son el inglés, francés y alemán (para variar).**







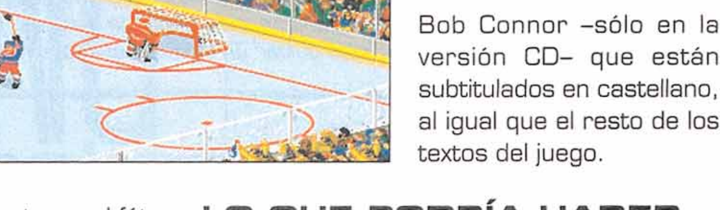
Alex Dampier Pro Hockey 95

Prepara tus patines

MERIT STUDIOS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR DEPORTIVO

El hockey sobre hielo como deporte tiene mucha aceptación y seguidores en países como Estados Unidos y Canadá. En nuestro país no llega al nivel que pueden tener el fútbol o incluso el baloncesto, pero los amantes de los programas deportivos agradecerán sin duda el nuevo juego de Merit. Llega con el difícil handicap de superar un poderoso predecesor como es «NHL Hockey 95» de EA Sports y que hasta la fecha es el mejor juego de hockey-hielo que podemos disfrutar. Merece también nuestra atención dado el hecho de que no sean muy numerosos los simuladores deportivos de este tipo.

Sobre todo, y ante todo, el deportista por ordenador busca acción de principio a fin del partido, pero también agradece que, mientras esté jugando, los aspectos de la simulación se acerquen lo más posible a la realidad. «Alex Dampier» nos proporciona ambas cosas: toda la emoción y desenfreno de un arcade deportivo, pero también los elementos omnipresentes de la simulación: características específicas de los jugadores y equipos, así como influencia del paso del tiempo en los mismos, lo que se traduce en fatiga y merma de sus facultades. El seguimiento de la realidad continuará con la aplicación en los partidos de las reglas del deporte y sus situaciones más particulares: peleas, empujones, factor campo, etc., sin impedir que el usuario configure ciertos factores a su gusto como duración del partido, nivel de realismo... El ambiente televisivo corre a cargo de los comentarios de

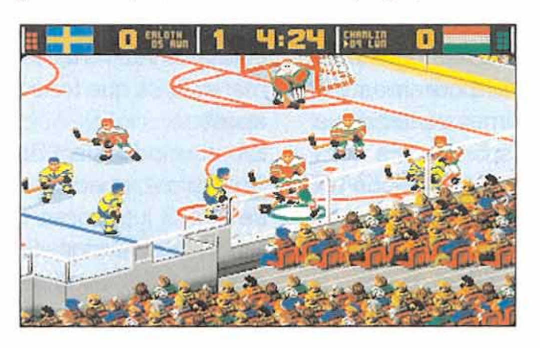


Bob Connor –sólo en la versión CD– que están subtitulados en castellano, al igual que el resto de los textos del juego.

LO QUE PODRÍA HABER SIDO

Merit gira unos cuantos grados la visión de «NHL Hockey» hasta dejarla en una perspectiva isométrica que nos muestra el campo en diagonal, que no está muy depurada, ya que deja ángulos muertos en la banda derecha que no nos permiten ver dónde está el disco. La jugabilidad no es lo que se dice muy buena, ya que los jugadores se controlan defectuosamente, derrapan excesivamente y su movimiento es poco realista, como el del disco que rebota contra las paredes como si fuera una bola de pinball.

Alex Dampier es el nombre de un famoso jugador canadiense de este deporte y como tal, en el juego, van a estar representadas las selecciones nacionales de distintos países y equipos que el usuario puede diseñar. Cada jugador tendrá una serie de parámetros que condicionarán su actuación en el terreno de juego y que podremos modificar, así como sus nombres, ficticios y adaptados extrañamente de otros nombres reales de jugadores ¡de fútbol! Estos parámetros son fijos e iguales para todos los equipos, lo que da lugar a una simulación poco rigurosa.



El nivel de juego que tienen los equipos es muy similar y no plantean muchas complicaciones, aunque de vez en cuando hagan alguna jugada interesante. Los gráficos y el sonido no dejan nada que desear, pero son del tipo de otros juegos por el estilo, quedando incluso por debajo de algunos.

C.S.G.

***LO BUENO:* Es un juego muy configurable por parte del usuario, al permitir cambiar bastantes de sus parámetros, tanto del juego en sí como de los equipos y jugadores.**

74

***LO MALO:* Muy poco realista, tanto por los movimientos de los jugadores como del disco. Además, que el control no sea muy bueno baja muchos enteros la jugabilidad.**

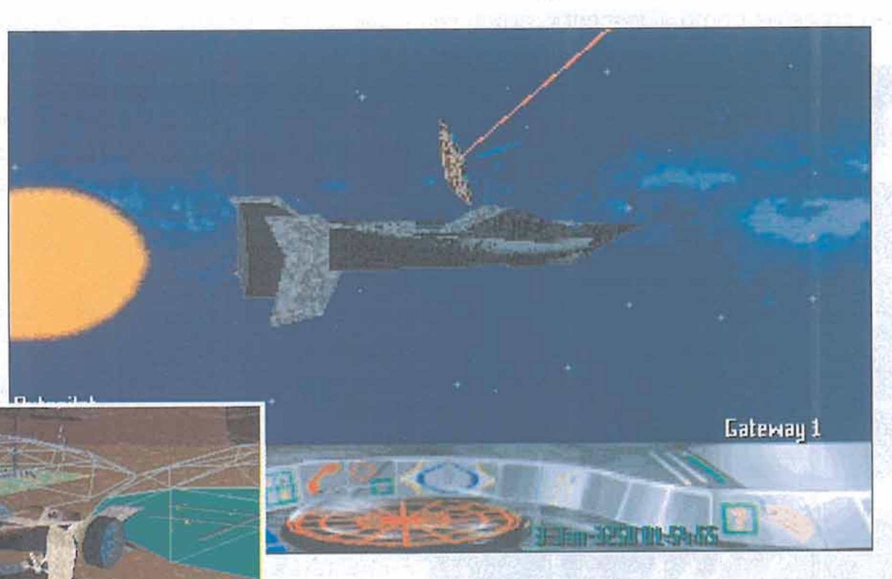


Frontier first encounters

El comercio como meta



GAMETEK
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V.Comentada: **PC CD-ROM**
SIMULADOR ESPACIAL



La frontera vuelve a estar abierta para todos aquellos aventureros espaciales deseosos de vivir, o más bien, tratar de sobrevivir, en ella. Esta es la tercera entrega de la mítica saga "Elite" y, como en las dos aventuras precedentes, estamos ante una creación enorme a varios niveles: «Frontier First Encounters»

En primer lugar, el manejo de la nave, que aunque es más sencillo que en las dos entregas precedentes, pues todo puede ser controlado por el ratón, no podemos olvidar que se trata de un simulador, y como se impone el realismo, hay tantas consolas de mandos a controlar que al principio asusta un poco, aunque en el manual está todo perfectamente explicado paso a paso para que los no "elitemaniacos" puedan empezar a convertirse a esta apasionante religión. También hay que destacar la inmensidad del escenario, la Frontera, con cientos de mundos y civilizaciones, en el que nuestra misión será tratar de ganarnos la vida de forma más o menos legal: transporte de pasajeros, comercio de toda clase –armas, alimentos–, misiones militares. Pero todo este universo es tan grande como hostil, y otros piratas o policías de gobiernos enemigos tratarán de convertir nuestra preciosa nave en polvo cósmico. Es preciso estar pendiente siempre de las comunicaciones y tener tantos amigos como sea posible, si estamos solos, nuestro destino no puede ser otro que la tumba espacial.

Se precisa habilidad en el pilotaje y en el combate, para las relaciones públicas, olfato económico, saber administrar los siempre escasos créditos, y, sobre todo, mucha paciencia y sabiduría –complicado para los que nunca hayan jugado con una de las dos aventuras anteriores– para saber mantener el control.

Las acciones a realizar, los controles que hay que dominar y las cosas que deben aprenderse para subsistir en La Frontera, son tan numerosas que este juego es sólo recomendable para los seguidores de la serie, que encontrarán grandes mejoras o para los que deseen iniciarse en un universo tan extenso y realista –la caracterización y recreación son excelentes– como el de «La Guerra de las Galaxias» o el de «Star Trek». No podemos dejar de mencionar que la realización técnica no es precisamente tan buena como el argumento y el desarrollo. Los gráficos vectoriales son de semejante calidad a los que se hacían hace ya unos cuantos años y el movimiento es algo brusco, aunque dispongamos de un 486DX2. Los efectos de sonido se mantienen a un nivel sólo aceptable y la música gana enteros sólo si disponemos de un interfaz MIDI. Es decir, todos los aspectos técnicos se mantienen a un nivel que hace que la sensación de navegación sea realista, pero que, dados los tiempos que corren, se podía haber hecho mucho mejor y se ha quedado a un nivel mediocre.

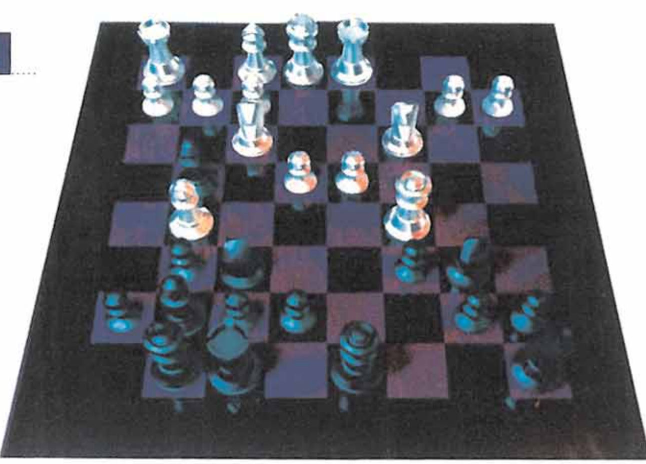


A.T.I.

***LO BUENO:** Es imposible aburrirse, pues se puede hacer prácticamente de todo y el universo a explorar es tan grande como creíble. En la versión CD-ROM todas las comunicaciones son con actores reales.*

70

***LO MALO:** Parece que ha sido programado hace dos o tres años. Los gráficos vectoriales dan sensación de movimiento, pero no llegan al nivel de calidad actual. La dificultad lo hace apto para los seguidores o los más capacitados en el ámbito de la simulación.*

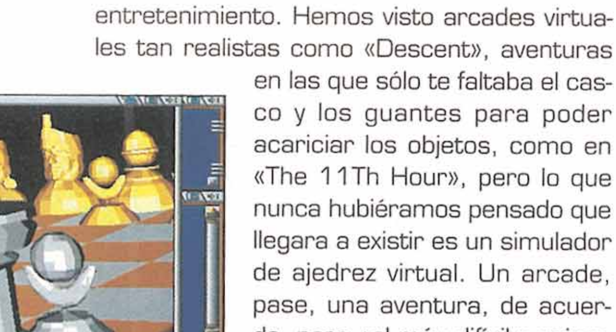


Virtua chess

Simulador virtual

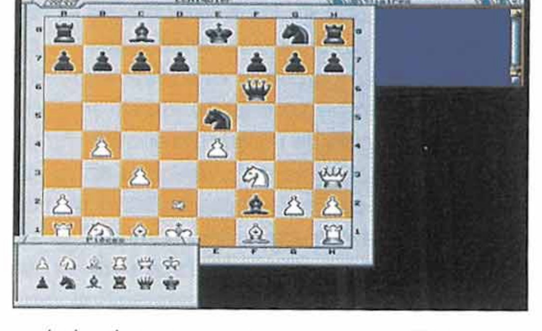
TITUS
Diaponible: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

La realidad virtual ha pasado de ser un prometedor futuro a convertirse en algo cotidiano en el mundo del software de entretenimiento. Hemos visto arcades virtuales tan realistas como «Descent», aventuras en las que sólo te faltaba el casco y los guantes para poder acariciar los objetos, como en «The 11Th Hour», pero lo que nunca hubiéramos pensado que llegara a existir es un simulador de ajedrez virtual. Un arcade, pase, una aventura, de acuerdo, pero ¿el más difícil y universal juego de tablero, también? Pues Titus lo ha hecho, y les ha quedado francamente bien.



Sin duda los franceses pensaron con acierto que ya estaba todo hecho en este campo, pues «The Chessmaster 4000 Turbo» o «Kasparov´s Gambit» han explotado al máximo las capacidades de inteligencia artificial y almacenamiento de nuestros ordenadores. Era preciso que este programa ofreciera algo nuevo, original, revolucionario, para llamar la atención del usuario ya cansado de ver siempre lo mismo. Por eso, nada más cargar el programa, y antes de ver lo realmente importante de un simulador de ajedrez, la destreza del ordenador, la biblioteca de aperturas, el ayudante, etc., nos disponemos rápidamente a observar el aspecto gráfico y a movernos por el tablero. Y nos llevamos una sorpresa, pero también una pequeña decepción. Podemos rotar el tablero con el manejo del ratón en cualquier sentido de forma que es posible encontrar la posición que más nos guste, pero luego no es posible moverse por dentro del tablero, como la palabra "virtual" puede dar a entender, sino que sólo existen tres niveles de "zoom" o acercamiento. No estamos entonces ante una realidad virtual –ni falta que hacía para jugar al ajedrez–, sino que podemos alterar la posición del tablero, observarlo desde una perspectiva cenital o, lo más corriente y conveniente para ver con claridad la tridimensionalidad de las fichas, la vista superior en 80 grados sobre la horizontal del tablero. Lo que sí es impresionante es la claridad que ofrece la resolución SVGA, una auténtica gozada para la vista.





Existen tres diseños de fichas y sólamente un tablero, la verdad es que se podría haber hecho algo más. Pero sin duda, han querido aprovechar la mayor parte del CD-ROM para la biblioteca de aperturas, punto vital del ajedrez, que es enorme. Todas las opciones del programa son fácilmente accesibles a través de menús en cascada; el profesor de ajedrez, el analista, crear el adversario, y demás opciones presentes en un simulador de ajedrez al que se le han añadido incluso efectos de sonido para el desplazamiento de las fichas y una banda sonora de diversas piezas musicales para acompañarnos durante la partida, aunque puede desconectarse, pues puede molestar a los que necesiten una concentración total.

«Virtua Chess» nos ha sorprendido gratamente en su aspecto visual, que ofrece una calidad inmejorable gracias a la alta resolución, y nos permite escoger nuestro punto de vista preferido. Pero en contra, se puede decir que en cuanto a niveles de dificultad, biblioteca de aperturas, cantidad de fichas, presenta un nivel más que aceptable, pero es superado por otros programas de este tipo, como «The Chessmaster 4000 Turbo».

A.T.I.

***LO BUENO:* La calidad gráfica que proporciona la alta resolución, los diferentes ángulos de vista y la facilidad de navegación por los menús del programa.**

78

***LO MALO:* Muy bonito visualmente, pero en lo más importante en un simulador de ajedrez se queda a un nivel intermedio. Los hay mejores.**



Nickelodeon Director's Lab

Multimedia para todos

VIACOM NEW MEDIA
Disponible: **PC CD-ROM**
EDUCATIVO



Los juegos educativos y el CD-ROM forman una pareja bien avenida. El establecimiento del formato compacto como soporte, a estas alturas, prácticamente estándar para el PC, conllevó una oleada de programas dedicados a los más pequeños de la casa, que aprovechaban –unos mejor que otros, todo hay que decirlo– las casi ilimitadas posibilidades del CD.



Y, a primera vista, «Director's Lab» parece que se puede encuadrar en este género, sin demasiados aspavientos. Pero cuando se prueba el programa, es fácil darse cuenta de que este dato no es del todo exacto. Más sofisticado que un educativo al uso, pero menos que una aplicación apropiada para los más exigentes –digamos, usuarios semiprofesionales–, «Director's Lab» resulta ser un excelente programa, más adecuado para los jóvenes que para los niños, y del que puede disfrutar toda la familia.





El objetivo del programa es simple: convertirnos en directores de cine y vídeo, abarcando en la tarea las distintas áreas en que se divide la creación audiovisual –montaje, edición, sonorización, etc.–.

El vídeo digital da entrada a un pequeño universo dividido en seis grandes apartados, representados como estudios de animación, de sonido...

Partiendo de unos cuantos ejemplos, y una biblioteca que abarca 475 fotografías, 300 vídeos, 300 sonidos, 70 fragmentos musicales y más de 125 gráficos predefinidos, el usuario –joven o adulto– tiene ante sí la oportunidad de dar rienda suelta a su imaginación, combinando de las formas más diversas y delirantes todo tipo de ideas, plasmándolas en un corto, en el que incluso el usuario puede incorporar sus propios sonidos, a través del micrófono.

La inmediatez del control, con un interface intuitivo, en el que lo único necesario es pinchar con el ratón, seleccionando fragmentos y arrastrándolos al lugar correspondiente, hace de «Director's Lab» un programa que todos pueden manejar, pero ciertos apartados, como la edición de vídeo o la animación, precisan de algo más que unos controles intuitivos para obtener resultados satisfactorios. De hecho, se necesita tener las ideas muy claras, para obtener un resultado mínimamente aceptable.

«Director's Lab» es un buen programa. No para niños, pero sí muy notable, técnicamente y en cuanto sencillez de manejo. A partir de aquí, lo único necesario es imaginación y esfuerzo.

F.D.L.



LO BUENO: *La sencillez de concepto y de manejo. La inclusión de contenidos de ayuda en forma de vídeo digital.*

85

LO MALO: *Por muy sencillo que sea el control, ciertas tareas no son aptas para los más pequeños. Algunas herramientas resultan demasiado básicas y, sobre todo, está en inglés.*





The journeyman project turbo

El vigilante del tiempo

SANCTUARY WOODS
Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
AVENTURA

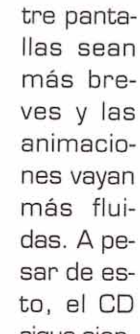


Sanctuary Woods pretende corregir las principales lagunas que tenía «The Journeyman Project» y por ello han desarrollado esta versión Turbo mientras están con la de PlayStation y su nuevo juego «Buried in Time» que no es otra cosa que la segunda parte de aquel.

El primer título de esta saga ahora es mucho más rápido en su desarrollo, al haberse modificado el interface para que los cambios entre pantallas sean más breves y las animaciones vayan más fluidas. A pesar de esto, el CD sigue siendo un lastre importante, pues el inevitable acceso al mismo hace inevitables las pequeñas paradas en la acción que, no obstante, ha mejorado ostensiblemente con respecto al «Journeyman» original. Más rápido implica más jugable y más adictivo, y también más comprensible, esto último gracias a la traducción a nuestro idioma.







Esperemos que todas las compañías de soft se vean reflejadas en esta iniciativa y sigan su ejemplo para que llegue un día en que todos los juegos que consumamos estén en nuestro idioma. Y no se han limitado a traducir los textos, sino que también las voces han sido dobladas, aunque, eso sí, con cierto acento hispanoamericano. Pero no importa; la dicción es lo de menos, lo que importa es jugar a gusto, y eso se consigue.

Por lo demás, el desarrollo y aspecto externo del juego es idéntico al original, que ya salió al mercado hace bastante tiempo y por lo cual no lo podemos considerar como novedoso, aunque sus mejoras le hagan recobrar la actualidad. Para quien no lo sepa, nuestra misión es restaurar la normalidad en distintas localizaciones del tiempo que han sido alteradas y que ponen en grave peligro el futuro de la Humanidad. La prudencia ha de guiarnos por escenarios fotorrealistas 3D esquivando enemigos y contactos peligrosos, así como para buscar objetos –de uso bastante evidente– y resolver enigmas de no excesiva dificultad. Para ello, contamos con la ayuda de un interfaz que se maneja sin complicaciones para hacer que la aventura discurra de manera agradable y muy continua como si de una película se tratase. Con la diferencia de que el final lo decidimos nosotros, pues no es único, al igual que no lo son las acciones a realizar.

El juego funciona bajo Windows con todas las ventajas e inconvenientes que ello conlleva: los efectos de sonido son constantes y prácticamente ininterrumpidos, con lo que consiguen un buen ambiente, pero también la pantalla de juego –el visor que refleja el movimiento– no es muy grande y no se puede ampliar como ocurría en «Daedalus Encounter», otro juego que sigue las pautas de éste.

En resumen, poco que reprochar a una aventura jugable y atractiva, de realización gráfica aceptable, que además incluye un making-off y una preview de «Buried in Time» y que, por si fuera poco, también dispone de versión para Mac.

C.S.G.

LO BUENO: ***La idea de mejorar un juego ya existente haciéndolo más rápido y traduciendo tanto voces como textos, que se debería generalizar a muchos juegos más.***

84

LO MALO: ***Era un juego maravilloso cuando salió, aunque ahora ya ha sido superado por otros, y la revisión a que ha sido sometido no lo convierte en un juego actual, sino en una versión mejorada.***



LOS ÁNGELES E3

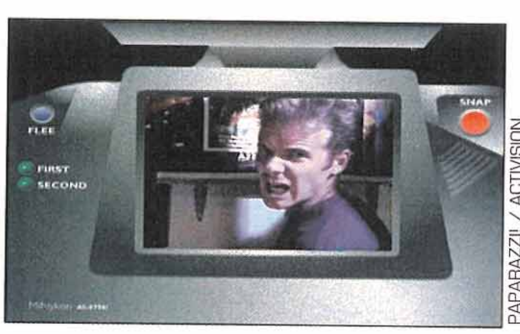
¡¡Esto sí que es Hollywood!!

TODO EMPEZÓ CON SIMPLES RUMORES. EL CONVENTION CENTER DE LOS ÁNGELES IBA A SER EL ESCENARIO DE UNA NUEVA FERIA, EL E3, EN LA QUE SEGÚN SUS ORGANIZADORES SE BATIRÍAN MUCHOS RECORDS. AHORA, TRAS HABER ESTADO ALLÍ, PODEMOS DECIR QUE NO SE EQUIVOCABAN. NO NOS REFERIMOS A ESAS CIFRAS FRÍAS QUE SUELEN ACOMPAÑAR EVENTOS SIMILARES –SINCERAMENTE, NOS DA IGUAL CUÁNTOS PROFESIONALES ACUDIERON O CUÁNTAS COMPAÑÍAS ESTABAN REPRESENTADAS–. LO QUE SÍ NOS IMPORTA, Y MUCHO, ES QUE EL E3 HA SUPUESTO EL PISTOLETAZO INDISCUTIBLE DE SALIDA PARA LOS NUEVOS FORMATOS, QUE HAN DEMOSTRADO SU ABSOLUTA CAPACIDAD PARA COEXISTIR CON EL PC, AÚN A RIESGO DE DEJAR POR EL CAMINO PLATAFORMAS TRADICIONALES COMO SUPERNINTENDO O MEGADRIVE.





BATMAN FOREVER / ACCLAIM



PAPARAZZI! / ACTIVISION

La tendencia multiplataforma es el fenómeno más significativo del E3; ahora más que nunca es posible hablar de títulos que aparecen o aparecerán para todos los formatos simultáneamente. Es el hecho más palpable, y la prueba más evidente, de que ahora hablamos de juegos y no de máquinas; es el acuerdo que Sega ha firmado con Philips para llevar a las pantallas de los Pcs a su emblemático Sonic.

Presentaros, siquiera brevemente, cuanto hemos podido ver durante los tres días en los que el E3 se ha convertido en el punto de encuentro de todos los profesionales del mundo de los videojuegos, sería una auténtica locura. Aún así, hemos recogido lo mejor de la feria para que podáis comprobar por vosotros mismos que si nos atrevemos a decir que el E3 es el despegue de una nueva era, no es ningún caso una afirmación gratuita, es la consecuencia directa de la auténtica avalancha de títulos que hemos podido ver. Títulos que marcarán la pauta de los próximos meses en una carrera desenfrenada por alcanzar una meta que ni siquiera se sabe aún dónde está.

Hemos hablado de nuevas plataformas y sería injusto comenzar este reportaje pasando por alto el gigantesco despliegue de medios e imaginación que los "grandes" han puesto en marcha en Los Ángeles. Es lógico pensar que Sega y Nintendo harían valer su posición, pero no podemos olvidar que Sony, 3DO, Philips y Atari tienen mucho que decir y qué mejor modo de reafirmar su posición que situarse en un espacio preferencial y cuanto más grande mejor. Así, han logrado todos ellos convertirse en puntos de referencia inevitable. Veamos pues ahora lo que nos ha deparado esta sorprendente edición del E3.

ACCLAIM

¿Cine, Cómic o videojuego?

Acclaim llegó al E³, dispuesta a despertar asombro, no sólo por la espectacularidad de su stand, sino por el elevado número de títulos presentados, entre los que destacaban las conversiones de películas. Títulos como «Batman Forever», en colaboración con Warner Brothers, o «Judge Dredd», basado en un libro de comics y en la película protagonizada por Stallone, despertaron la admiración de todos por la sensacional puesta en escena. Junto a ellos, «Frank Thomas "Big Hurt" Baseball», un espectacular juego de béisbol, compartía protagonismo en el stand.

No podemos tampoco pasar por alto «Aliens Trilogy», un videojuego en el que llevan trabajando varios años. También pudimos ver, entre otros, «NFL Quarterback Club 96», «NBA Jam Tournament Edition», «WWF WrestleMania», «Warlock», «Myst» y «Revolution X». Todos los juegos mencionados estarán disponibles para PC CD-ROM, Sony PlayStation y Sega Saturn.

Acclaim sigue también apoyando las consolas tradicionales presentando un gran número de títulos. Tampoco, quieren quedarse atrás y actualmente trabajan en «Turok: Dinosaur Hunter», para Ultra 64.

ACTIVISION

Videojuegos del "Corazón"

Desarrollar nuevas versiones de programas que han obtenido éxito en algún formato publicado anteriormente es algo bastante frecuente. Este es el caso de Activision, que durante el E³ presentó «Shanghai: Triple Threat» para Saturn y PlayStation, aunque éstas no son las únicas plataformas para las que va a crear juegos; también están en su lista 3DO y Nintendo Ultra.

Pero no sólo de conversiones vive esta compañía, y al hilo de esto, ha adquirido los derechos mundiales, salvo en Japón, de «Paparazzi! Tales of Tinseltown» que, como podréis imaginar, es una aventura, con grandes dosis de humor, en la que nuestro objetivo es captar con nuestra cámara a la gente más célebre y famosa del momento, para vender los reportajes y conocer de cerca cómo funciona la prensa del "corazón".

ADRENALIN

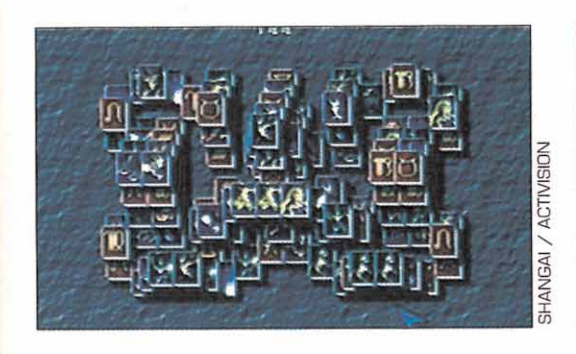
Salta al ring

Una nueva compañía ha saltado al ring del competitivo mundo del software de entretenimiento: Adrenalin, una división de Western Technologies, Inc., cuyo primer lanzamiento para PC CD-ROM es «Trivial Pursuit», acaparando también otros formatos –Megadrive y PlayStation–.

AMERICAN LASER GAMES

SÓLO PARA ELLAS

Lo más destacable de esta compañía es la aparición de una división, Games For Her Interactive, y que, sorprendentemente, trata de juegos basados en series de moda en televisión –del tipo de «Los vigilantes de la playa», «Sensación de vivir», etc.–, hechos "únicamente" pensando en ellas. Son novelas rosa de amor, desengaños e infidelidades, cuyo primer título será «Mc Kenzie & Co.», para 3DO, PlayStation y PC CD-ROM.


SHANGAI / ACTIVISION


SPACE PIRATES / AMERICAN LASER



LOADSTAR / BMG

BMG

Pocas novedades

El primer título, de los presentados en la feria, con el que BMG nos sorprenderá próximamente será «Loadstar», una aventura de ciencia ficción en la que nuestro objetivo será el contrabando de camellos en la Luna. Otro de sus próximos estrenos, y muy esperado, por cierto, será «Cadillacs And Dinosaurs», basado en la serie de dibujos animados es una aventura de acción trepidante en un viejo Cadillac del 53 a través de la peligrosa jungla llena de depredadores y especies increíbles. Por último, BMG presentó en el E³, «Wing Nuts», un divertido arcade de simulación con divertidas escenas de diálogos, ambientado en la Primera Guerra Mundial.

CAPCOM

Continúa la saga

Lo más frecuente es adaptar películas a los videojuegos, pero con la serie que consagró a Capcom, «Street Fighter», se ha hecho lo contrario, trasladar el videojuego a una película. Ahora aprovechando el tirón del film Capcom prepara «Street Fighter: The Movie», y también «Street Fighter: The Animated Movie Game» ambos para PSX, Saturn y 3DO, con gráficos totalmente animados. En lo referente a los lanzamientos para PC, en el décimo aniversario de Capcom, «Street Fighter II», la última aparición de los ya famosos luchadores, pronto llegará a los compatibles. Además próximamente publicarán en este formato «Fox Hunt», «Tangrams» y «Mega Man X».

CRYSTAL DINAMICS

Amplía horizontes

Las últimas noticias de Crystal Dinamics nos presentan la adaptación de muchos de sus juegos desarrollados para 3DO a las nuevas plataformas de 32 bits como PlayStation y Saturn. Nos enseñaron sus nuevas producciones, como «Blazing Dragons», «Solar Eclipse», «Legacy of Kain», «3D Baseball 95», «Salm'N Jam» y «Gex».para 3DO. Destacar, por último, la conversión de juegos de 3DO –«The Horde», «Total Eclipse» y «Off-World Interceptor»– a las máquinas de Sony y Sega de última generación.

CYBERDREAMS

Pocos, pero asombrosos

La creadora del fantástico –para algunos– «Dark Seed» vuelve a la carga con la adaptación del mismo a PSX. Pero, quizás, el más esperado de todos sus próximos estrenos hará la luz este mismo año. Nos referimos a «Dark Seed II», que ha contado nuevamente con el genial diseñador H.R. Giger –creador de los famosos Aliens y de la ambientación de las películas–, para el diseño del juego y colaboración en el mismo –gráficos, monstruos, artilugios, etc.–. Gráficos realmente impresionantes en 3-D, así como secuencias cinematográficas, editadas directamente de la película «Spices» , que se estrenará en septiembre, que harán las delicias de los incondicionales de «Dark Seed». Y, cómo no, otra de las creaciones para este año, y también desde hace mucho esperada, es «I Have No Mouth, And I Must Scream», un juego que está basado en la obra del escritor y ensayista Harlan Ellison. Pero ahí no acaban las sorpresas. Cyberdreams también va a lanzar un salvapantallas bajo la firma de H.R. Giger –de nuevo–. Todos los títulos estarán disponibles para PlayStation, también para Mac y, por supuesto, para Pc.
Aún así, el futuro cada vez llega más deprisa, y nosotros con él. Y esto viene a que no podemos dejar de comentaros el estreno que preparan para el año que viene; se trata de «Hunters of Ralk», la primera de muchas aventuras de rol creadas por Gary Gyrax.

DISNEY INTERACTIVE

Una apuesta más clara

Aunque el interés de la todopoderosa The Walt Disney Company por el mundo del software comenzó tímidamente en 1988 ➤



CADILLACS & DINOSAURS / BMG



STR. FIGHTER: THE MOVIE / CAPCOM


SOLAR ECLIPSE / CRYSTAL DYNAM.



DARK SEED II / CYBERDREAMS

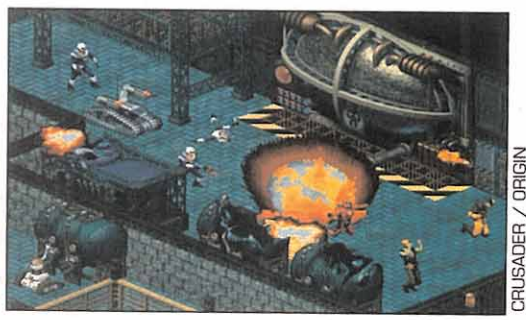
Aunque las novedades que presentaron todas las compañías tocaron todos los géneros posibles, los arcades se llevan la palma en cuanto a calidad y espectacularidad, como la que demuestran «Loadstar», «Solar Eclipse» o el esperado «Street Fighter: The Movie».



La tendencia multiplataforma es el fenómeno más significativo del E3; ahora más que nunca es posible hablar de títulos que aparecen o aparecerán para todos los formatos simultáneamente.


MAGIC CARPET 2 / BULLFROG


CYBERMAGE / ORIGIN


CRUSADER / ORIGIN

con la creación de Disney Software, fue a finales del pasado año cuando la división Disney Interactive supuso su apuesta más clara dentro de este sector. Sus lanzamientos se dividen en dos grandes áreas –edutainment y entretenimiento– que caminan paralelas a sus lanzamientos cinematográficos.

En el campo de los educativos, presentaron, dentro de sus series Animated StoryBook y Activity Center, la nueva versión para Mac de «The Lion King», un nuevo título «Winnie the pooh and the Honey Tree» y «Pocahontas», del que también ha desarrollado un salvapantallas; todos ellos en PC y Mac. Su línea de juegos se centraba en «Gargoyles: the Video Game», un clásico arcade de plataformas que saldrá a final de año en Super Nintendo y Mega Drive, aunque, sin duda, la máxima espectación se centraba en torno a «Toy Story»; basado en la primera película de Disney realizada íntegramente por ordenador, esta aventura que saldrá el próximo año –también se está desarrollando otro programa educativo y un salvapantallas–, que se caracteriza por sus imaginativos personajes desarrollados en colaboración con Pixar, auténticos especialistas en imagen sintética.

Otro de los puntos fuertes del stand de Disney era la presentación de la versión doméstica de la atracción contralada por un casco de RV que sobre «Aladdin» se encuentra en funcionamiento en DisneyWorld.

ELECTRONIC ARTS

Cuatro en uno

Como todos sabéis, Electronic Arts está fragmentada en varias divisiones bajo las que se editan los títulos de EA Sports, Bullfrog, Origin y EA Studios,el sello de más reciente creación.

Comenzamos por esta última a presentar sus próximos lanzamientos. «Fade to black», desarrollado por Delphine –continúa la saga de «Flashback»–, saldrá al mercado durante el otoño y es una aventura de trepidante acción para PC en Cd caracterizada por las geniales animaciones de sus gráficos poligonales. EA pronto publicará también el esparado «Psychic Detective» –para 3DO, PC CD-ROM y PlayStation– una historia interactiva de misterio y asesinato. Para 3DO desarrolla también «Space Hulk».

En cuanto a los próximos lanzamientosde EA Sports, destacar «Fifa Soccer 96» para PC CD-ROM, Mega Drive, Super Nintendo, Saturn, 3DO y PlayStation, que intentará superar el éxito de su antecesor, «Fifa Soccer 95», y que integra la más sofisticada tecnología diseñada para un simulador de fútbol.

Bullfrog, la creadora del fantástico «Magic Carpet», nos trajo noticias frescas sobre la segunda parte: «Magic Carpet II: The Netherworlds», con nuevos monstruos, hechizos, paisajes y estrategias, para PC CD-ROM, y la adaptación de la primera parte para la máquina de Sony y la de Sega.

En lo que a Origin se refiere, decir que para las navidades de este mismo año saldrá «Wing Commander IV» para Pc, que cuenta de nuevo con un reparto de categoría con Mark Hamill, Tom Wilson –«Regreso al Futuro», el malvado Biff– y Malcolm McDowell. Además, en breve comercializarán «Wing Commander III» para 3DO y preparan las versiones para Saturn y PlayStation.

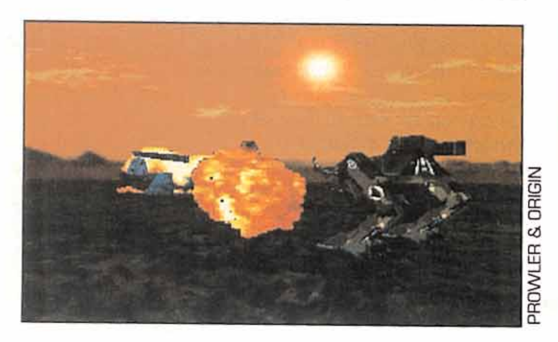
Otras novedades de Origin serán «Crusader: No Remorse», «CyberMage: Darklight Awakening» y «Prowler», de lo que tendremos ocasión de hablar pronto largo y tendido.

Cierra este breve repaso a los títulos de Electronic Arts, «Viewpoint» para Saturn y PSX.

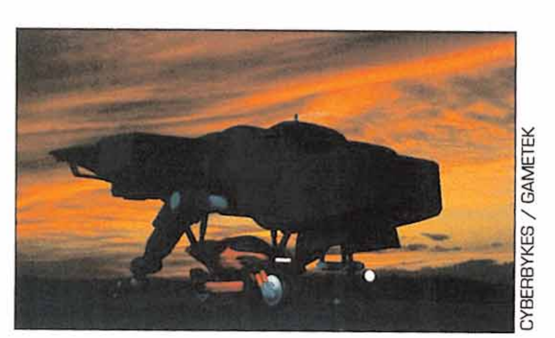
47 TEK

Acción garantizada

Realmente fueron muy pocos los títulos de 47 TEK presentados en esta edición del E³. Su atención se centraba en «Sentõ», un juego de lucha cuerpo a cuerpo realizado con gráficos poligonales, su gran apuesta del que ya os hemos hablado en estas mismas páginas. Aprovecharon también el E³ para anunciar que todos los programas que están desarrollando para PC serán realizados en tres dimensiones en tiempo real y anticiparon grandes sorpresas para los próximos meses.


PROWLER & ORIGIN


SENTOO / 47 TEK


CYBERBYKES / GAMETEK

El espectáculo en el E³ no sólo vino dado por los sensacionales videojuegos presentados por todas las compañías, sino también por toda la parafernalia que acompaña a éstos acontecimientos. Musica, actuaciones, mascotas y representaciones varias hacían de la feria una atracción de cine.

GAMETEK

Velocidad "brutal"

Siguiendo la tendencia de los últimos tiempos que nos conduce directamente hacia los juegos en 3D, Gametek presentó durante el E³ «CyberBykes», un programa donde la velocidad y la habilidad se dan la mano. Motos equipadas con armas de todo tipo y turbo, con movimientos libres de 360 grados, en una trepidante carrera en la que el principal objetivo es llegar a la meta sano y salvo. Gametek apuesta también muy fuerte por «Brutal Above The Claw», el mundo de las artes marciales a nuestra disposición en un programa que podréis ver en este mismo número.
Por último, y no por ello menos importante, «Baldies», un juego, que sigue las claves que condujeron al éxito a «Lemmings» en el que la jugabilidad es la clave.

GTE

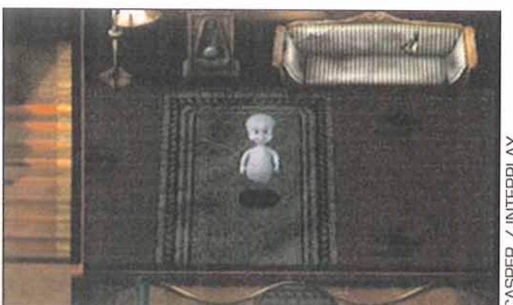
El CD-ROM por encima de todas las cosas

GTE llegó a esta reunión del E³ presentando en una espectacular pantalla gigante todos sus títulos para PC CD-ROM. Comenzamos este breve repaso por sus próximos lanzamientos con «Rolling Stones Voodoo Lounge», una producción multimedia con la música de los Stones, vídeos musicales, historia de la banda y las influencias que han tenido del Blues, Soul y Country, y una interacción del club de Los Rolling Stones explicadas por ellos mismos.
Sin duda, la otra gran "estrella" de su stand, era «FX Fighter», realizado con gráficos poligonales renderizados en tres dimensiones, textura de mapas y secuencias animadas SGI, del que podréis leer muchísimo más en este mismo número de Micromanía.
Otros títulos presentados por la compañía fueron «Monster Lab», «Night Light» y «Professor Wise and his X-Ray eyes», todos ellos desarrollados para Pc en CD-ROM, como se ha apuntado.



FX FIGHTER / GTE

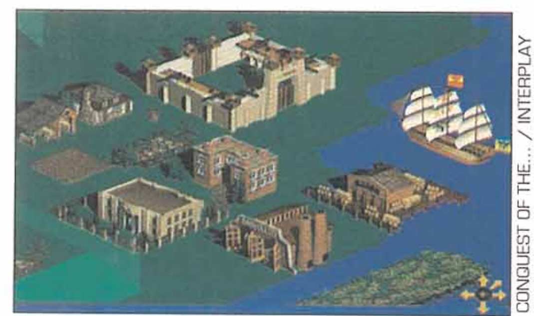



CASPER / INTERPLAY


CALIA 2095 / LUCASARTS



REBEL ASSAULT 2 / LUCASARTS


CONQUEST OF THE... / INTERPLAY


CHRONOMASTER / INTRACORP

TEKWAR / INTRACORP


AIRPOWER / MINDSCAPE

Esta feria ha situado mucho más cerca títulos que ya llevaban tiempo en los oídos de todos como «Waterworld», «Casper», «Darkseed II» o «The Dig». Muchos de ellos estarán en nuestras manos en breve, junto con novedades tan prometedoras a priori como «Tekwar», «Airpower» o «Rebel Assault 2».

INFOGRAMES

Gran variedad...,de formatos

Uno de los líderes en el mercado del software internacional, Infogrames, llegó a esta cita ineludible en el E³ para presentar diferentes títulos tanto en el campo del entretenimiento como en el terreno de los educativos. Infogrames sigue desarrollado títulos principalmente en CD para PC y Mac, pero no olvida las consolas de 16 bits ni las máquinas de nueva generación, como Philips CD-i, Saturn, PlayStation, 3DO y Ultra 64. Además de juegos de los que ya hemos oído hablar como «A-IV Networks», «Chaos Control», «Prisioner of ice» o «Alone in the Dark III», durante en el E³ «Spirou», «Obélix», «Marco Polo» y «Knight's Case» reclamaban la atención de los asistentes.

INTERPLAY

Una fuerte apuesta

Interplay apuesta fuerte no sólo por los juegos para PC, sino que también sitúa su punto de mira sobre las nuevas plataformas.
Un breve recorrido por los títulos para Pc nos conduce directamente hasta «Frankenstein: Throught The Eyes Of The Monster», «Stonekeep», –aunque parezca increíble todo apunta a que por fin en breve podremos disfrutar de esta superproducción– y «Kingdom The Far Reaches» –también en 3DO–, de los que ya hemos hablado en Micromanía en la sección de "Previews". «Casper», basado en una novela de Stephen King y en la película del mismo nombre producida por Spielberg, era sin duda otro de sus grandes lanzamientos y por lo que hemos podido ver, el programa, con un desarrollo cercano a los arcades de plataformas, incorpora el toque cómico que define al personaje. «Conquest Of The New World» y «NetRunner», un juego de estrategia y una aventura futurista, respectivamente, que prometen muchas horas de diversión completan este recorrido.
Como antes avanzábamos Interplay ha adquirido derechos para desarrollar sus títulos en consolas. En concreto para PlayStation, Saturn y Sega 32X pronto verán la luz «Descent», «Waterworld» –no disponible para Sega Saturn y 32X–, que aparecerá aproximadamente a mediados del próximo año y que está basado en la película de próxima aparición y mismo título, protagonizada por Kevin Costner, realizada en FMV. «Star Trek: Starfleet Academy, The Starship Bridge Simulator», «Casper», «Cyberia», «Blackhawk» completan su lista de novedades y sólo para la máquina de Sony, «Lost Vikings II».
También hacer mención a que fue presentado en esta edición del E³ una firma bajo el sello de Interplay, denominada VR Sports, una división únicamente dedicada a la creación de software deportivo para consolas y ordenadores personales.

INTRACORP

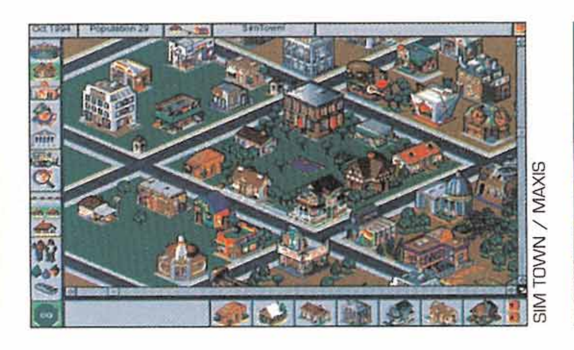
Una vez más...

Bajo el sello de Intracorp se agrupan las producciones de Capstone y Three-Sixty y, una vez más, los títulos presentados han sido muy numerosos. Entre todos ellos, reclamó nuestra atención especialmente «Tekwar», fruto del acuerdo entre Capstone y el popularísimo actor William Shatner –el archiconocido Capitan Kirk de «Star Trek»–, autor de la serie de novelas, llevadas hace poco a televisión, en las que se basa la aventura.
También, principalmente dirigido a los incondicionales de la estrategia, la nueva edición multimedia de «Harpoon II» despertó el interés de los asistentes a la feria.

JVC

Dispuestos a pelear duro

JVC se ha ganado en poco tiempo un reconocimiento a nivel internacional dentro del campo del entretenimiento. La joven compañía ha ampliado sus fronteras hacia las nuevas plataformas y en la cita californiana, entre otros muchos títulos, destacaba especialmente un impresionante juego de boxeo –«Victory Boxing», que estará dispo-


SIM TOWN / MAXIS


SIM ISLE / MAXIS











nible para Saturn– realizado con gráficos poligonales en 3-D, textura de mapas y en FMV. También pudimos ver «Deadly Skies» –para Saturn, PC CD-ROM y 3DO–, un simulador de vuelo de combate; «Varuna's Forces» –Saturn y 3DO–, un arcade con elementos propios de la simulación en el que la puntería es vital; «AH3 Thunderstrike: Air Assault» considerado por Sega juego del año 1993, ahora para PC CD-ROM; un juego para los roleros que posean una Saturn o una PlayStation, «Split Realities», y, claro, no se podían olvidar de la Super NES con un juego de rol que se llamará «Big Sky Trooper». Por último, «Emmitt Smith Football», un título basado en uno de los deportes más populares en USA, el fútbol americano.

LUCASARTS

La eterna espera

Mientras concentramos nuestros esfuerzos en llegar al final de la última gran aventura de LucasArts, «Full Throttle», no podemos olvidar que en la prestigiosa compañía americana trabajan lento, pero seguro y, sorprendentemente, son bastantes los títulos que comercializarán en breve, o al menos eso tienen previsto, que con estos chicos nunca se sabe.

Para empezar esta feria, que comenzó para LucasArts con la presentación de Jack Sorensen como el nuevo Presidente de la compañía, ha significado su apertura hacia nuevos caminos con «Mortimer and the Riddles of the Medallion», su primer programa pensado exclusivamente para niños con el toque gráfico genial que identifica a la compañía. Aunque es posible que lo dudéis, parece que a finales de este año «The Dig», la aventura en la que ha colaborado activamente Steven Spielberg, verá por fin la luz y la cosa promete.

Otro tanto podemos decir de «Rebel Assault 2»; si la primera parte fue récord de ventas, ésta, en la que podremos ver al mismísimo Halcón Milenario, parece que no se quedará atrás. «Calia 2095», un juego de acción que será publicado también a final de año en PC, finaliza este respaso por los nuevos lanzamientos de LucasArts, pero permanecer a la escucha, ya que ya han anunciado que durante el próximo año incluirán PSX y Saturn entre las plataformas en las que trabajarán; sin duda, una gran noticia.

MAXIS

No pasan los años

Aunque Maxis se ocupa en Estados Unidos de la distribución de algunas compañías filiales, vamos a centrarnos en este breve repaso a los programas desarrollados por ellos mismos. Sin duda, una gran noticia es la adaptación a Saturn de «SimCity 2000», un título por "el que no pasan los años". También, dentro de la serie Sim y en PC, pronto serán comercializados «SimTower», del que ya os hemos hablado y que plantea como objetivo gestionar y crear todo un imperio de negocios, y «SimIsle», un programa con una filosofía claramente ecologista que nos sitúa en pleno bosque para resolver diferentes misiones. Por último, dentro de su serie de educativos "Zaark & The Night Team", se editará «The Quest for Paterrns», un programa dirigido a los pequeños basado en identificar formas y colores.

MINDSCAPE

Brutal despliegue de medios

Además de una extensa lista de títulos multimedia centrados tanto en el campo de la divulgación como en el edutainment, Mindscape presentaba con especial despliegue de medios «Warriors», del que ya habéis oído hablar en estas mismas páginas. También despertó especial interés el nuevo lanzamiento de Rowan Software, «Airpower», en el que se une la experiencia a la hora de desarrollar la simulación con la jugabilidad.

NAMCO

Querida Playstation...

Namco puso en la arena del E³ de Los Ángeles, títulos ya conocidos para los lectores de Micromanía –en el número 2 prepara- ►











3D LEMMINGS / PSYGNOSIS


G POLICE / PSYGNOSIS

mos un reportaje especial sobre la compañía donde hablamos de todos ellos–; así pudimos ver de nuevo «Tekken», «Ridge Racer», «Starblade a», «Air Combat» y «Cybersled», todos ellos desarrollados para PlayStation basados en las recreativas originales. «Weaponlord», una dura batalla medieval para salvar tu vida de los bárbaros que intentan eliminarte, fue realmente la única novedad presentada en el stand.

OCEAN

Muchas y variadas novedades

Ocean se presentó en Los Angeles con gran cantidad de novedades, tanto para las consolas de inminente aparición como para PC. Probablemente la estrella del stand fue «TFX EF 2000», un simulador de vuelo de combate bajo las órdenes de la OTAN, continuación de «TFX» desarrollado también por DID que saldrá para PC CD-ROM. Junto a esta simulación, «Waterworld», adaptación de la película para Saturn y Jaguar, –la licencia está compartida por varias compañías para su adaptación a distintos formatos–, despertó también gran interés. Otra de sus grandes apuestas será «Worms», fruto de su asoción con Team 17, unos seres que, según dicen, serán más adictivos que los mismísimos Lemmings, que estará disponible para PC CD-ROM, PlayStation y Saturn para finales de año.
Finalizamos este breve repaso a las novedades de Ocean con «Lobo», basado en un libro de comics muy popular y con un claro humor negro que le caracteriza, disponible para PC CD-ROM.

PSYGNOSIS

Vuelven los Lemmings

La que fuera creadora, junto con DMA, de los fantásticos Lemmings, ahora vuelve a la carga con otra versión para PC CD-ROM y PlayStation, denominada «3D Lemmings», una nueva aventura de esos pequeños seres realizada en 3D que parece verá la luz en septiembre.

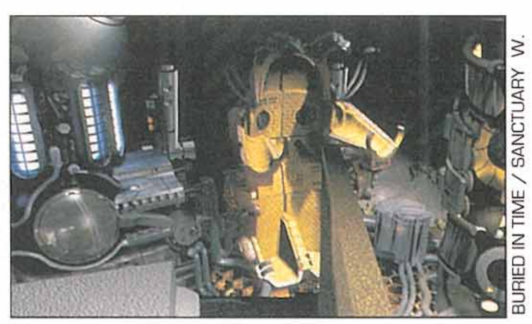
«Destruction Derby»,un trepidante juego de coches con unos gráficos realmente sorprendentes, confirma la filosofía de Psygnosis: ante todo divertir. Y en esta misma línea «Krazy Ivan», combates a muerte con diferentes robots, en un título que saldrá a final de año. También sorprendente resultó un videjuego basado en la clásica película «Tron», con unos gráficos y jugabilidad sorprendentes que llevará el título de «Assault Rigs». Otros juegos que serán lanzados para finales de año serán: «G Police», «Sentient» y «Parasite». Todos ellos estarán disponibles para PC CD-ROM y PlayStation.
No queremos pasar por alto que Psygnosis está realizando las conversiones de algunos títulos clásicos como «Myst», «Novastorm» o «MundoDisco», para la nueva plataforma de Sony, además, como habéis podido observar, de desarrollar todos sus nuevos lanzamientos en este formato.

SANCTUARY WOODS

Objetivo: Los niños

Fundada en 1988, Sanctuary Woods ha ganado multitud de premios de entretenimiento interactivo y software educativo para los hogares y para la escuela. Todos sus productos son desarrollados principalmente en CD-ROM para PC.
En la reunión del E³ de Los Ángeles presentó todos sus productos hasta la fecha y otros nuevos, tanto de entretenimiento como educativos. «Wolf», «The Journeyman Project Turbo», «MathAce», «Word City», «Sitting on the Farm» y «The Cat came back» son algunos de los más representivos para Pc. Entre sus novedades destacaban «Lion», «Buried in Time», «Orion Burger» y «The Journeyman Project Director's Cut», este último también para la máquina de Sony.
Dentro de su línea de educativos dirigida a los más pequeños continúan trabajando en su serie "Math", con títulos como «Math Ace Grand Prix» y «Word City Grand Prix», además de un programa de geografía a lo largo de los EE.UU., denominado «Travelrama», y otro para que los niños aprendan a leer: «Franklin´s Reading World».


KRAZY IVAN / PSYGNOSIS


BURIED IN TIME / SANCTUARY W.


STAR TREK GEN. / SPECT. HOLOB.

SCI

Capacidad para sorprender

Si hay una característica que defina los títulos de SCI podría ser perfectamente su capacidad para sorprender. Durante el E3, además de anunciar que están desarrollando «The Lawnmower Man 2: Jobe´s War», basado en la película del mismo nombre, presentaron tres nuevos títulos que verán la luz antes de final de año en sus versiones para PC, –todos ellos saldrán también para PSX y Saturn, aunque durante el 96–. El primero será «Kingdom O´Magic», una aventura plagada de toques de humor desarrollada en entorno Silicon Graphics con un calidad gráfica notable. Le siguen en el tiempo «XS» y «Gender Wars», que inauguran una nueva serie que será identificada con el sello de "Sci-Fi"; caracterizados ambos por su ambientación futurista y por su trepidante acción compartida, además, por varios jugadores a la vez si se juegan en red.

SPECTRUM HOLOBYTE

Juegos de otra galaxia

En el E³, Spectrum Holobyte ha destacado especialmente con la presentación de sus juegos basados en la saga de películas «Strar Trek». Tras la preparación de la versión Mac de «Star Trek: The Next Generation "A final Unity"» están desarrollando lo que será la aventura definitiva de la serie para todos los "trekkies"; un thriller que llevará el nombre de «Star Trek Generations» y que aparecerá en CD-ROM. Además, están dispuestos de elevarnos a todos por los aires con el increíble simulador de vuelo «Top Gun: Fire At Will!» que preparan para Ultra 64, pero que además saldrá para PC CD-ROM, Playstation, y muy posiblemente, M2.

En cuanto a Microprose, subsidiaria de Spectrum Holobyte, intentará mantener su preeminente puesto en el género de la estrategia, para lo cual lanzarán «Magic: The Gathering», inspirado en el juego de cartas de moda; «Aztec: Empire of Blood», una simulación histórica; «This Means War», estrategia para Windows; y «X-COM. The Apocalypse», la tercera parte de la saga de UFO. Todos ellos estarán disponibles para PC CD-ROM.

TIME WARNER INTERACTIVE

Con nombre propio

Es bastante evidente que la apuesta este año de Time Warner tiene nombre propio y ese es, sin duda, «Primal Rage», desarrollado para todos los formatos, es uno de esos títulos llamado a convertirse en un éxito. Algo parecido puede ocurrir con la adaptación para Saturn de «Virtua Racing», un programa que cuenta de antemano con muchos incondicionales y que durante la feria no estuvo libre ni un segundo.

21TH CENTURY FOX

Del cine a los videojuegos

La archiconocida compañía de estudios cinematográficos no se quedó atrás en esta edición del E³. Fox Interactive, la división de 20th Century Fox, está desarrollando una gran cantidad de títulos interactivos basados en éxitos de la misma y en series de televisión. De entre todos ellos destacan «Die Hard Trilogy», «Planet Of The Apes» –ambos estarán disponibles para PSX, Saturn y PC CD-ROM–, «Eek!stravaganza», «The X-Files» –estos dos sólo para PC CD-ROM–. Otros títulos importantes serán «Chop Suey», para los más pequeños de la casa, «Comedians», con la inclusión de actores de la talla de Whoppi Goldberg, Bop Hope, Steve Martin, Jakie Mason... Y, por último, «Beyond The Wall», basado en la Guerra del Vietnam y que ha contado con la colaboración de la Fundación de los Veteranos del Vietnam.

UBI SOFT

Un nuevo héroe

El E³ ha sido la presentación en sociedad con todos los honores de Rayman un nuevo y carismático personaje que se ha converti- ➤



TOP GUN / SPECTRUM HOLOBYTE



VIRTUA RACING / TIME WARNER



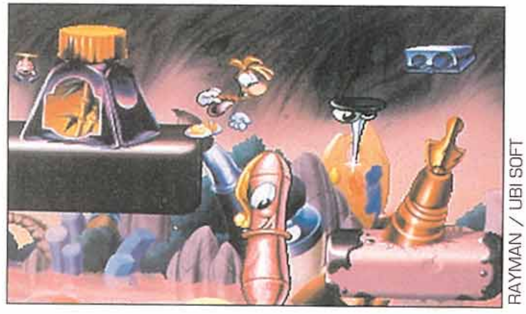
TMEK / TIME WARNER



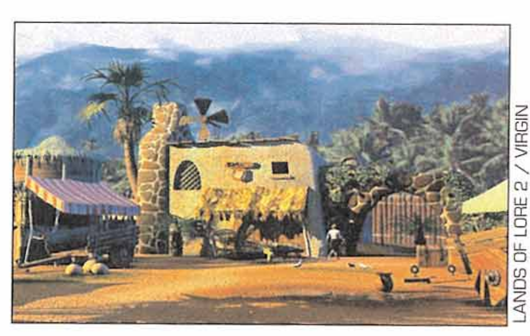
BEYOND THE WALL / 20TH CENT.

La apuesta por las nuevas máquinas es clara y constante por parte de todas las compañías que realizan juegos nuevos o adaptaciones de PC para las mismas. «Fifa Soccer 96», «Descent», «Assault Rigs», «Virtua Racing», «Rayman» o «Spot Goes To Hollywood» son solamente un botón de muestra.




RAYMAN / UBI SOFT


BEAVIS & BUTT-HEAD / VIACOM


LANDS OF LORE 2 / VIRGIN

do además en protagonista del videojuego que lleva su nombre y que busca fama en todos los formatos ya que a partir del verano saldrá este divertido arcade de plataformas repleto de toques cómicos para PC, Jaguar, 32X, PSX y Saturn.
A la colección de cuentos interactivos que inauguró «Kiyeko y los ladrones» se unirá pronto «Payuta y el Dios de la tempestad», en la misma línea que su predecesor y que, por supuesto, contará con una versión en castellano, tanto textos como voces. Completa este breve recorrido «Classic Rock Guitar», un interesante título multimedia en PC concebido como un tutorial de guitarra con el que perfeccionar y aprender con un método progresivo a tocar ocho de las mejores canciones de todos los tiempos.

VIACOM NEW MEDIA

Para jugar y divertirse

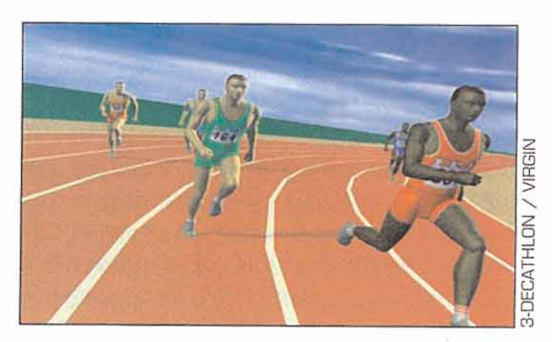
Bajo el sello de Viacom New Media se agrupan las producciones de Paramount, Nickelodeon, MTV y las de la propia Viacom. Intentar resumir en unas líneas los títulos presentados en su gigantesco stand –contaba, entre otros, con la presencia de los mismísimos Beavis & Butt-Head y de unos malhumorados Kringon– sería imposible, por lo que vamos a centrarnos en los más significativos.
Los títulos basados en producciones cinematográficas como «Congo», previsto para final de año en PC, Mac, Mega Drive y SNES, despertaron gran espectación y, por lo que hemos podido ver, la calidad de los decorados promete presentar una superproducción que cuenta con muchas garantías de éxito. Junto a él, «Star Trek. Deep Space 9», una aventura en la que se respira todo el sabor de la serie de televisión, sorprende por la buena adaptación.
Especial mención merece «Zoop», un programa original contagiado por la filosofía que caracterizó a «Tetris», fue un soplo de aire fresco entre tanta superproducción; un programa simple y llanamente diseñado para jugar y divertirse. «Zoop» saldrá durante el otoño para todos los formatos, incluido Playstation y Saturn.

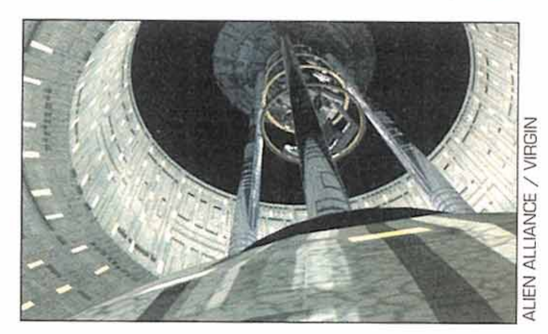
VIRGIN INTERACTIVE

No desperdician ninguna oportunidad

Si hay algo que tienen muy claro los responsables de Virgin es que no están dispuestos a dejar que se les escape ninguna oportunidad.
En la reciente edición del E^3, no sólo han anunciado su acuerdo con Nintendo para desarrollar software para Ultra 64, sino que han sido presentados títulos tanto para PSX, como Saturn y 3DO, sin olvidar en ningún caso sus numerosísimos lanzamientos para PC, incluyendo una noticia bomba: el inmimente desarrollo de un videojuego basado en la película «Blade Runner» para PC y Mac.
Un breve repaso por sus novedades nos sitúa frente a las adaptaciones de títulos conocidos a otros formatos como «The 11th Hour» –para 3DO,PSX y Saturn– o «Creature Shock» y «Lost Eden» –para 3DO–. También Cool Spot vuelve a nuestras pantallas en «Spot goes to Hollywood» en PlayStation y Saturn y, junto a él, títulos inéditos en estos nuevos formatos, como «Converse hardcore hoops», un juego de baloncesto multijugador.
Por último, para PSX, saldrán además «3-Decathalon» –un programa deportivo que se caracteriza por sus gráficos renderizados– y «Agile Warrior: F-111X», un arcade donde se puede vivir toda la emoción de un combate real.
De los juegos que pronto saldrán para PC, las estrellas eran dos títulos de los que ya os hemos hablado en estas páginas, «Heart of Darkness» y «Lands of Lore II». Pero además, muchos otros programas de muy variados géneros: «Command & Conquer», un juego de estrategia en la línea de «Dune II»; «Screamer», un trepidante juego de coches; «Alien Alliance», un rapidísmo simulador de vuelo; o «Zone Raiders», un juego que combina la velocidad y la puntería en un entorno tridimensional extremadamente cuidado, por citar los más significativos.

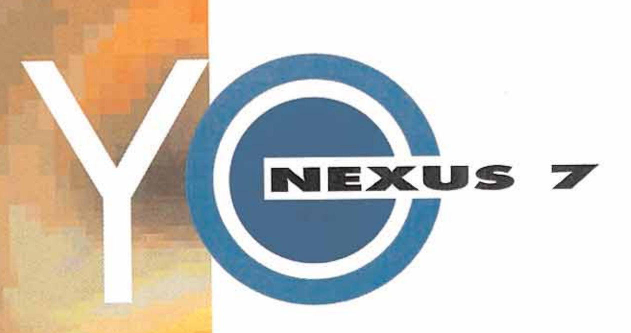
Equipo Micromanía


3-DECATHLON / VIRGIN


ALIEN ALLIANCE / VIRGIN


COMMAND & CONQUER / VIRGIN

Prácticamente todas las compañías asistentes tenían novedades que enseñarnos, pero había algunas que se descolgaban con una avalancha de títulos impresionante. Este fue el caso de Electronic Arts, Interplay o la todopoderosa Virgin, de entre cuyas novedades destaca el increíble «Lands of lore 2».



"MI ODISEA PERSONAL"

EL HOMBRE RECICLABLE

¿Alguien quiere vivir eternamente? No, no es que proponga un Pacto Infernal, pero muy posiblemente el hombre del año 2020 será INMORTAL. Así, como suena. O por lo menos eso dicen algunos científicos. Desde luego que esto sería computadora, viendo películas digitales o inventando alguna travesura –vía modem– para desorientar la parabólica del vecino. ¿Qué os parece? Los ordenadores, como veloz herramienta gestora de datos, tendrán la última palabra. Todos coinciden en que el secreto para una VIDA PERPETUA dependerá, y mucho, del cóctel: CIBERNÉTICA + ADN. ¿Será esto posible? Nexus-7 analiza desde su robótica perspectiva los pros y contras de alcanzar este sueño-humano siempre tan buscado y deseado. Veamos pues...

Siempre he destacado, en las diversas tertulias de café que he mantenido con algunos de mis amigos de "carne y hueso", que el mayor problema del "ser humano" es su "fragilidad-física"; no me refiero a la "falta de fuerza", sino a lo "frágil" del cuerpo y sus componentes –estructura ósea, arterias, corazón, cerebro...–, frente a la dureza del hábitat: el natural –selvas, mares, volcanes, terremotos...–, y el construido –rascacielos, autopistas, fábricas...–; los "cuatro elementos" más metal, acero, productos químicos..., sitúan al hombre en evidente situación de debilidad. Y el resultado: cansancio, accidentes, enfermedades y, lo peor, la MUERTE. Por eso, y como lógica "premisa a la vida" y necesidad de subsistencia, la raza humana anhela desde siempre y busca soluciones para sus "males". La Medicina, desde sus comienzos, ha sido la ciencia que mejor y más ha ayudado a "prolongar la vida" por medio de la curación. Pero con claras "limitaciones". Aunque mi comentario de que el ser humano debía venir "de fábrica" incluyendo una bolsita con "vísceras de repuesto", siempre ha provocado risitas entre los oyentes, creo que ahí puede estar una de las cuestiones más importantes: el reciclaje; esto sería la teoría del "Hombre Biónico": conservar el cuerpo sustituyendo las partes desgastadas o deterioradas. Es lo mismo que se hace con un "automóvil", y ya también con algunas partes del cuerpo humano: corazón artificial, piel artificial, implantación de miembros sintéticos y partes metálicas, etc., con limitaciones muy importantes. Entonces, eso de la Inmortalidad ¿será posible realmente? Científicos, biólogos, ingenieros genéticos y premios nobel, así lo creen. ¿Y cómo? Está claro que la "acción del tiempo", produce unos cambios fisiológicos, biológicos y psicológicos; el stress cotidiano, la contaminación, el tabaco y otras drogas, deterioran y desgastan las células del organismo vivo, arrastrándolo desprotegido a enfermedades, virus, ataques de corazón y demás.

Las soluciones: 1º Crear ordenadores y programas más sofisticados para el diagnóstico precoz. 2º Computadoras y otras máquinas médicas, para eliminar las circunstancias tóxicas y degenerativas del organismo. 3º Creación de nuevas sustancias y fármacos, –inyecciones de células regeneradas, sustancias inmunológicas y vitaminas–, que prolonguen y aumenten el proceso de "división y regeneración celular". En todo esto ya se está trabajando desde hace algún tiempo, y por lo que parece, muy pronto el hombre-biológico podrá decidir si quiere vivir o no "para siempre". ¿Ficción? No, por supuesto. La "inseminación artificial", "la congelación de embriones", "la clonación", pertenecían a películas y novelas de ciencia ficción del pasado. Hoy son latente "realidad". La fecha del 2020-2030 parece ser que nos revelará –según muchos científicos– la nueva era para la nueva evolución: CIBERNÉTICA +ADN/MATERIA+INFORMACIÓN= INMORTALIDAD. Y entonces tendremos que construir en el planeta "dos superficies", porque no cogeremos –como en los grandes almacenes–; y en la conciencia de perpetuidad transformará –a lo mejor–, al "ser humano" en su más dócil, pacífico y consecuente con su entorno. O tal vez –a lo peor–, lo convertirá aún más egoísta, prepotente y dictador.

¿Conseguirá la llegada de la "mágica inmortalidad" acabar con las guerras o, por lo contrario, acabaremos sumidos en una catastrófica "rebelión de poderes" que se cargará todo el tinglado. Muy pronto lo sabremos. Por ahora, a esperar... sentados.

Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1.- Casa de software española de igual nombre a una preciada piedra cristalina.

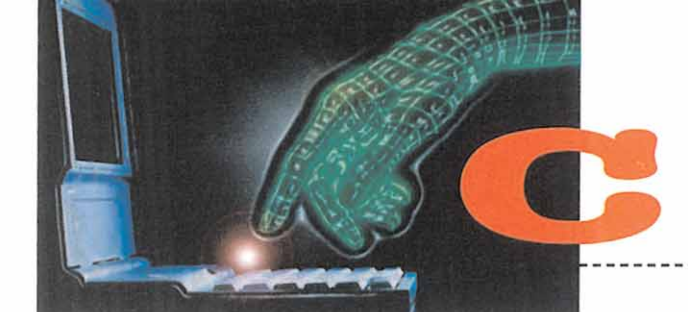
2.- ¿Sabrías cómo se llama el ordenador enamorado de la película «Sueños Eléctricos»?

3.- Nombre del actor de la saga «Star Wars» que aparece en la tercera entrega del videojuego «Wing Commander».

4.- Significado de las siglas "ASCII".

Soluciones del TRIVIA-BIT (número 5):

1.- Zigurat. 2.- (d) La Espía que me amó –Domark–.
3.- Dagobah. 4.- 300 grs.



Código Secreto

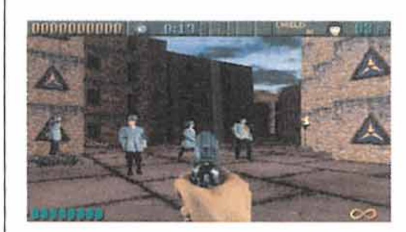
RISE OF THE TRIAD (PC)

¡Como salvajes váis a disfrutar con este truco! ¡Masacres váis a organizar gracias a nosotros!

Y es que, somos tan generosos, que a veces, ni nosotros mismos nos lo creemos. Esto que os ofrecemos a continuación es, ni más ni menos que, la lista completa de todos y cada uno de los códigos que los amiguetes de Apogee han cascado en «Rise of the Triad», para facilitar –o empeorar, según el que metáis– el juego.

¿Qué? Deseando estáis ya de que os los demos, ¿no? Bueno, bueno, bueno... pues para deciros cómo funcionan nos tenéis que invitar a pasar unos días en las Bahamas, con todos los gastos pagados... Nos conformamos con que nos deis las gracias. Muy bien. Pues hala, leed y disfrutarlo. ¡Ah!, y que no se os olvide que para introducir cada código, lo que hay que hacer es pulsar las letras que forman cada palabra, una a una. ¿Vale?

- Activación del "Cheat Mode": DIPSTICK
- Desactivación de códigos en memoria: PANIC
- Invulnerabilidad y Munición Infinita: CHOJIN
- Selección de Nivel: GOTO
- Todas las llaves del nivel: SIXTOYS
- God Mode: TOOSAD
- Mercury Mode (opción de volar): FLYBOY



- Shroom Mode: BADTRIP
- Modo Elástico: BOING
- Reiniciar nivel: GOOBERS
- Sorpresa: WHACK
- Autorun on/off (velocidad): SPEED
- Disminución de luminosidad (activación): DIMON
- Disminución de luminosidad (desactivación): DIMOFF
- Niebla (activación): LONDON
- Niebla (desactivación): NODNOL
- Aumento de luminosidad (activación): SHINEON; (desactivación): SHINEOFF
- Salida a DOS: GOGATES
- Texturas (desactivación): GOTA386; (activación): GOTA486
- Armadura antibalas: SHOOTME
- Armadura antifuego: BURNME
- Máscara de Gas: LUNGDUNG
- Equipamiento completo: HUNTPACK
- Pistola Doble: JOHNWOO
- Metralleta: PLUGME
- Bazooka: VANILLA
- Misiles guiados por calor: HOTTIMES
- Misil Loco: BOOZE
- Bomba de fuego: FIREBOMB
- Muro de fuego: BONES
- Cámara de misil: RIDE
- Coordenadas en tiempo real: WHERE-DUH
- Grabar secuencia: RECORD
- Mostrar secuencia: PLAY
- Mano de Dios: SEEYA

UFO. ENEMY UNKNOWN (PC)

Aquí va la carta de otro lector, David Frutos, de Bilbao el buen hombre, que se habrá desesperado diciendo "¡Dios mío, qué gente tan impresentable. No me han hecho ni caso." Pues no, ya sabéis que esto se acumula y que no es fácil dar respuesta a todas las cartas. No sufráis, que todo llega.

Sabréis, los que estéis a punto de cortaros las venas con la alfombrilla del ratón, que llegar a la base secreta de Marte no es moco de pavo.

La solución está en modificar una partida salvada previamente, tal y como os contamos a continuación. En el subdirectorio donde se guardan las partidas, existe un fichero llamado SOLDIER.DAT. Bien, con la ayuda de un editor hexadecimal (Norton, PC Tools, etc.), lo editáis en modo hexadecimal. En la parte derecha de la pantalla, veréis los nombres de los componentes de vuestro equipo de marines. Justo desde el comienzo de cualquiera de estos nombres, empezad a contar hasta 26 –los espacios reservados para el nombre–, tras los que aparece una serie de puntos. Las diez siguientes casillas son las que definen las habilidades de cada personajillo. Si cambiáis los caracteres de estos diez espacios, por el mismo número de X, estas habilidades mejorarán de manera increíble. Y después... nada. Ya está.

Cargadores

```
10 CARGADOR PARA EL DELTA V (PC, TODAS LAS TARJETAS)
20 POR J.S.F.
30 LINEAS = 11:DIM D% (LINEAS*22):CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$ (A$,Y,2)):SUM = SUM+ D% (P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 22143 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cdeltav.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CDELTAV.COM. Ejecútalo antes del DELTA V para
lograr energía y escudo infinitos."
140 DATA "E9B400558BEC1E508B46042D00208ED8813E999666FF"
150 DATA "7403E9860053BB9090891E9996891E9B96881E9D9689"
160 DATA "1E40F6891E42F6881E44F6891EE595891EE795891EE6"
170 DATA "950500108ED8891E242F891E262F891E282F891E1471"
180 DATA "891E1671891E1871891E1A71881E1C71891E6071891E"
190 DATA "6271891E6471891E097A891E0B7A881E0D7A891E6D9E"
200 DATA "891E6F9E891E719E891E2DC7891E2FC7891E31C7891E"
210 DATA "33C7881E35C75B581F5DEA00000000436172676120 44"
220 DATA "454C5441562E24FAB800008ED88B1E84008B0E8600B8"
230 DATA "0301A384008C0E86000E1F891EA501890EA701FBB409"
240 DATA "BAA901CD21BAA901CD27000000000000000000000000"
```

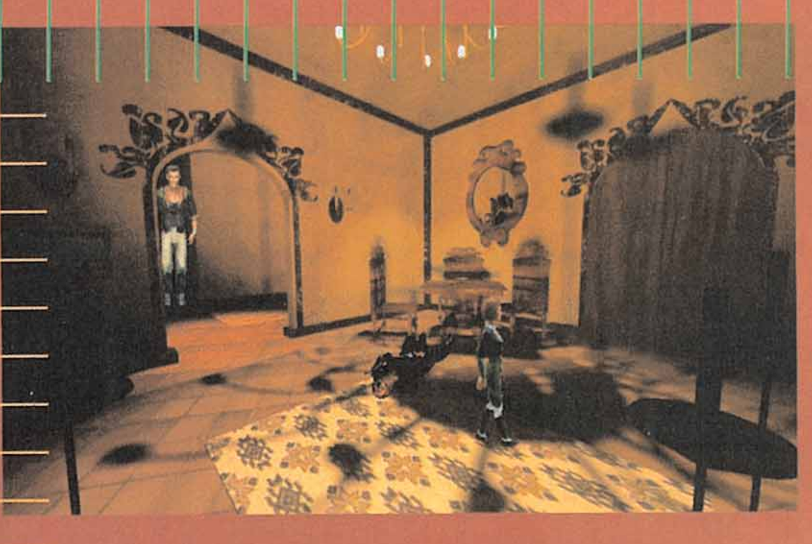
NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a:

Código Secreto

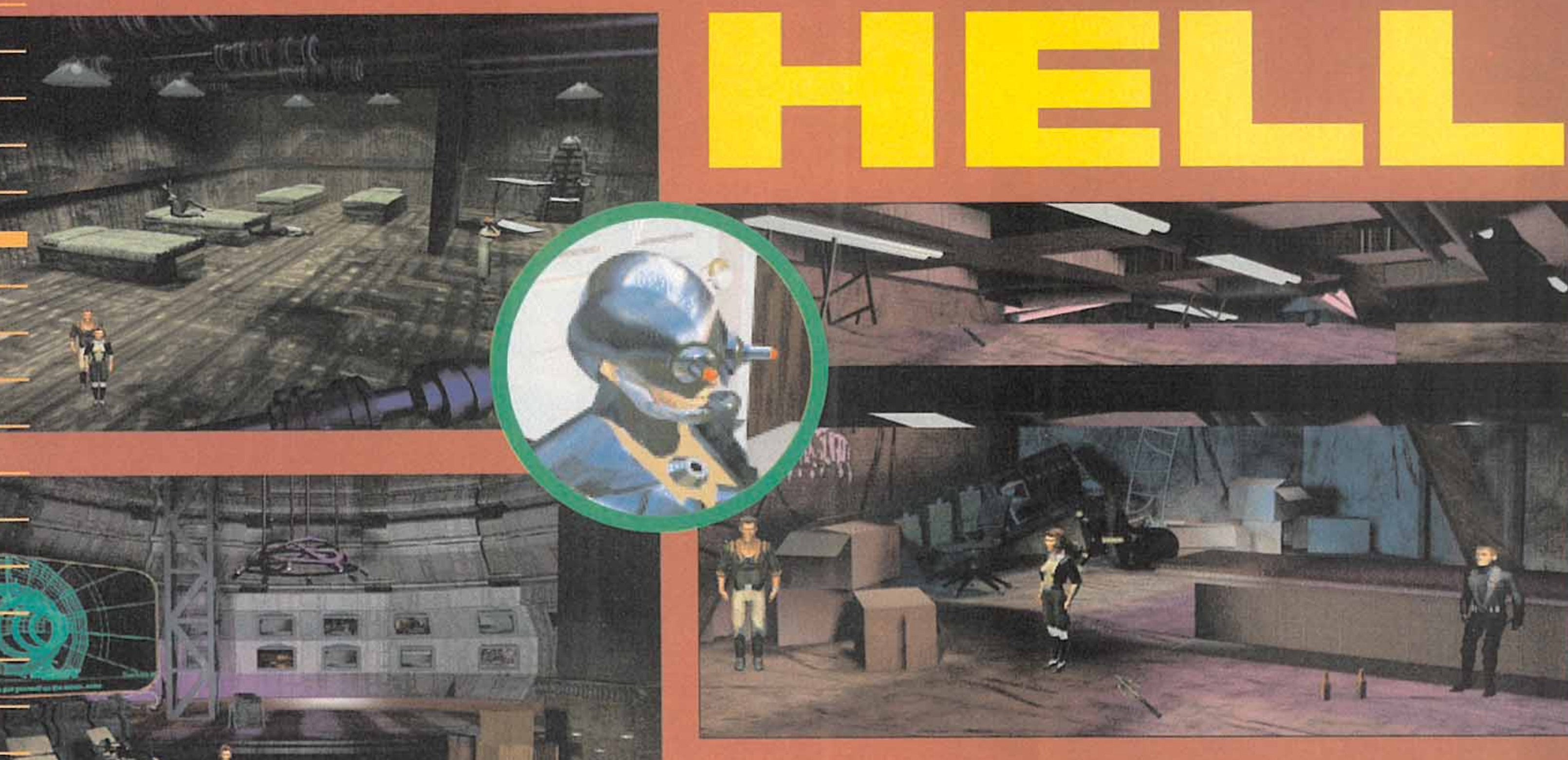
MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID

No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**





HELL



Infierno virtual

Corría el año 2095 y los Estados Unidos estaban gobernados por un partido llamado la "Mano de Dios" liderado por el emperador Solene Solux, también conocido como "el Andrógino". Washington se había convertido en una oscura ciudad de pesadilla, ya que no sólo era la capital del país, sino también el lugar donde el infierno se comunicaba con la Tierra. Con una feroz política represiva, el gobierno condenaba a todos sus opositores a terribles torturas en ese pavoroso lugar de llamas eternas, un lugar que se temía con mucha más fuerza que en siglos pasados, ya que ahora se tenía la certeza absoluta de su existencia.



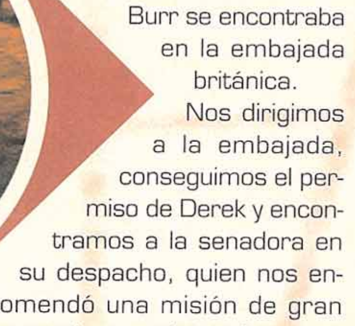
El gobierno había declarado ilegales los partidos políticos rivales, el alcohol, las drogas, el juego y los libros, pero también consideraba fuera de la ley cualquier tipo de avance tecnológico en materia de inteligencia artificial, exploración del ciberespacio y robótica. La población vivía condenada a la ignorancia, privada de las libertades más elementales y temerosa de ser condenada por pecados contra el estado y enviada al infierno.
Existían grupos de resistencia como el CFF –Frente de libertad de los ciudadanos–, liderado por la antigua senadora Erin Burr, pero sus fuerzas eran muy limitadas ante el poder del partido.
Gideon Eshanti y Rachel Braque eran miembros de ARC –Contención de realidad artificial–, una división del aparato policial de la "Mano de Dios" encargada de investigar sobre tecnologías ilegales y responsable de las temidas redadas que asaltaban durante la noche las casas de los que eran encontrados culpables de crímenes contra el estado.
Ambos creían que realizaban una labor justa y que el partido trataba de salvar a la población de la corrupción eliminando a los elementos subversivos, pero repentinamente una noche pasaron de cazadores a víctimas. Un grupo de asalto irrumpió en su dormitorio mientras dormían y sólamente sus rápidos reflejos les permitieron repeler la agresión y escapar con vida.
Lo que vais a leer a continuación es el relato que Gideon Eshanti y Rachel Braque hicieron de su terrible odisea por las calles de Washington. Desconcertados por la agresión, sin poder comprender por qué el partido había intentado matarlos siendo dos de sus más leales servidores, convirtieron su propia aventura en la lucha de todo un pueblo contra la opresión.

EN BUSCA DE RESPUESTAS

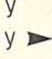
La única persona en la que podíamos confiar era nuestro amigo Dante y nos dirigimos a su apartamento para intentar poner en orden nuestras ideas. Después de decidir que podíamos recurrir al capitán de los ARC, Frank Jersey, y al director de la agencia de noticias "Voz de Dios", Nick Cannon, Dante nos recomendó que habláramos con un conocido suyo llamado Aldous Xenon que tenía contactos con la resistencia.
Después de recoger una llave del apartamento de Dante, nos dirigimos a casa de Frank Jersey y examinamos una lista con los nombres de las personas que habían sido asaltadas durante la noche por comandos ARC. Allí estaban nuestros nombres, junto con los de otras cinco personas que no conocíamos, así que tomamos nota de sus nombres y Jersey nos explicó que alguien nos había acusado de actividades pornográficas relacionándonos con un demonio llamado Mr. Beautiful que tenía su despacho en una taberna clandestina llamada "The Interface". Precisamente el dueño de dicha taberna, Swivel O'Leary, era una de las personas asesinadas durante la redada. Antes de marchar, Jersey nos recomendó que habláramos con Jean Saint Muchoir, una persona de confianza que trabajaba en Transgressions, el departamento del gobierno que perseguía actividades ilegales.
Nos dirigimos a "The Interface", dimos la clave SESAME al portero y entramos a la taberna a través de una tapa de alcantarilla. Allí encontramos a una antigua novia de Gideon, llamada Cynna Stone, una especialista en explosivos que había muerto en un accidente y de alguna manera seguía aún viva convertida en una imagen holográfica.
También conocimos a Scub Stevens y a Sophia Bene, una falsificadora que necesitaba dinero para sacar a su hija Chastity de la ciudad y convencerla para que abandonara la banda callejera con la que vivía.
Cynna, Scub y Sophia se ofrecieron a unirse a nuestro grupo, recogimos dos botellas de cerveza, hablamos con el resto de los personajes que había en el bar buscando información sobre la muerte de Swivel O'Leary y lo único que averiguamos fue una extraña frase en latín que Swivel repetía a menudo. Introducimos los polvos para dormir que tenía Scub en la botella de Ausgezeichnet y Sophia utilizó sus habilidades de falsificadora y su impreso para elaborar un pase.
En el despacho de Mr. Beautiful conocimos a un pequeño demonio llamado Abonides que sólamente accedió a invocar a su jefe cuando pronunciamos la palabra CONDEMN. Mr. Beautiful nos pidió que fuéramos al infierno para descubrir las actividades de un demonio enemigo suyo: Sanguinarius.

PRIMERA VISITA AL INFIERNO

El infierno era tan tétrico y siniestro como siempre lo habíamos imaginado. Recogimos todas las armas del arsenal de Sanguinarius, conversamos con las personas que estaban prisioneras, entre ellas un militar llamado general Mangini, y atacamos a Sanguinarius consiguiendo hacerle caer al abismo.
De regreso al mundo real, nos dirigimos al piso de Aldous Xenon, el cual dijo que sólamente nos pondría en contacto con la senadora Burr si antes demostrábamos nuestra lealtad realizando una misión para la resistencia consistente en colocar una bomba en el coche del emperador Solux.
Recogimos la bomba, nos dirigimos al garage del Pentágono y el guardia de la puerta nos dejó el camino libre al entregarle el pase. Una joven mecánico estaba trabajando en el coche del emperador, así que examinamos su caja de comida, descubrimos en ella una etiqueta que ponía que su nombre, Jo Boyle, y regresamos a la recepción donde hablamos con el otro funcionario pidiéndole que llamara por megafonía a la joven. Así lo hizo, de manera que volvimos al garage, cogimos una plataforma utilizada por los mecánicos para trabajar bajo los coches y nada nos impidió colocar la bomba en el coche del emperador.



Regresamos a casa de Xenon, le informamos del éxito de la misión y, a cambio, nos reveló que la senadora Burr se encontraba en la embajada británica.
Nos dirigimos a la embajada, conseguimos el permiso de Derek y encontramos a la senadora en su despacho, quien nos encomendó una misión de gran importancia para la resistencia: descubrir si seguían aún con vida los miembros del grupo que, años atrás, habían sido capturados por el gobierno durante un fallido asalto al Pentágono.
Nos dirigimos a la recepción del Pentágono, explicamos a la recepcionista que queríamos ir al despacho del general Mangini y utilizamos la cinta transportadora. Pero dentro, la sorpresa fue mayúscula al encontrarnos con el demonio Sanguinarius, al que creíamos haber derrotado en nuestra primera visita al infierno. Sanguinarius nos explicó que el verdadero nombre de Mr. Beautiful era Pazuzu y que su mortal enemigo poseía una guarida en el infierno donde mantenía secuestrada a una niña llamada Krystal Getty.
Viajamos de nuevo al infierno hasta el lugar donde la desdichada niña se encontraba atada a una máquina de tortura vigilada por dos hombres y un demonio que jugaban a las cartas. Cogimos una tapa de acero y una jarra de cerveza, la llenamos de ácido y





La única persona en la que podíamos confiar era nuestro amigo Dante y nos dirigimos a su apartamento para intentar poner en orden nuestras ideas..

conseguimos liberar a Krystal de sus ataduras con la espada. Antes de continuar, introdujimos la espada en la jarra de ácido para aumentar su poder de destrucción.

BANDAS CALLEJERAS

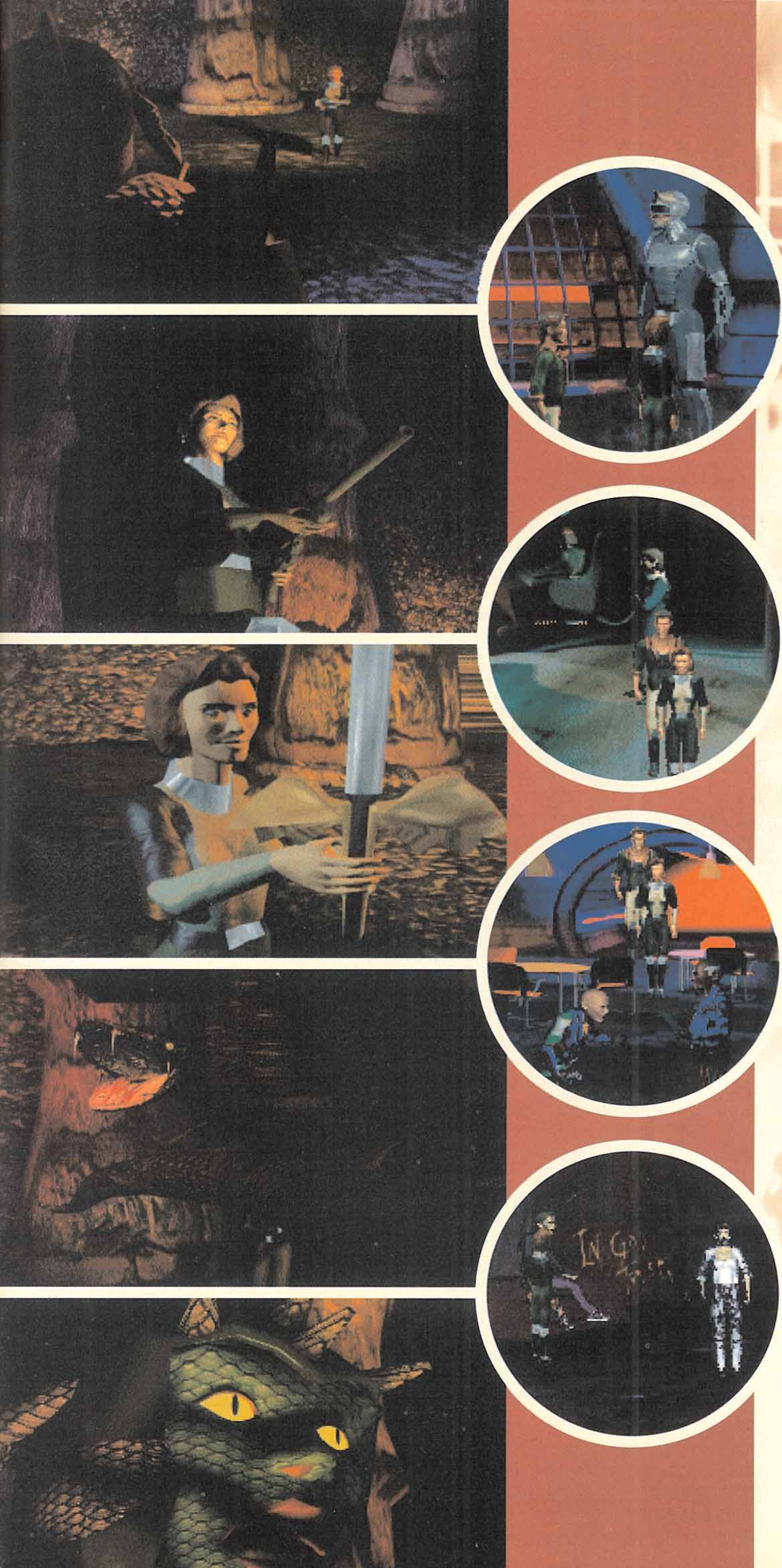
Uno de los callejones de Washington era el lugar donde dos bandas rivales habían instalado sus cuarteles. A la izquierda de la calle se encontraban los "Clean Machine" liderados por Christopher Modesta y a la derecha los "Deadly Seven" dirigidos por Dolph van Ittey. Chastity, la hija de Sophia Bene, reconoció estar enamorada de Dolph y explicó que aunque la vida de la banda era dura quería demasiado a Dolph como para abandonarle. Por su parte, Christopher se ofreció a darnos información sobre Brian Avery, una de las personas relacionadas en la redada, si conseguíamos datos que revelaran las actividades secretas de Dolph y le hicieran caer en desgracia.
En el interior de "Clean Machine" conocimos a Gracie Lovell, una hermosa joven que nos explicó que Drip, un joven miembro del grupo, estaba fuertemente atraído por una mujer de la banda rival que recibía el nombre de Electric Sex, pero que Temperance, una influyente miembro de los "Clean Machine", se oponía a sus relaciones por considerarlas inmorales.
En la siguiente habitación, Phrackie utilizó su terminal de ordenador para sacar cien mil dólares de la cuenta de un miembro de la banda rival.
Con el dinero en nuestro poder, nos dirigimos a Cybershop, cogimos un cable de cobre y la doctora Clean nos vendió un implante cibernético. También nos dirigimos a la tienda de comics de Pap Pap John y Anna Mae, siendo esta última la que nos explicó que un virus había invadido su ordenador presentando únicamente una serie de palabras sin sentido. Pero descubrimos que la penúltima letra de cada palabra formaba la clave IMPERATOR e introduciéndola en el ordenador conseguimos desactivar el virus. En agradecimiento, Anna Mae nos regaló un cómic erótico.
La puerta de las oficinas de Transgressions se abrió cuando la forzamos con ayuda del implante cibernético. Utilizamos un lápiz sobre un cuaderno de notas para descubrir las palabras GOD'S JUSTICE que habían quedado marcadas sobre la página superior y utilizamos dichas palabras como clave del ordenador de Jean Saint Muchoir.
Accedimos a toda la información disponible en el ordenador y con ayuda de las claves de acceso FOGGY BOTTOM, HELL PIT y DEAN STERLING pudimos averiguar la localización de varios edificios y las actividades de varias personas, demonios y grupos, pero, desgraciadamente, nos resultó completamente imposible descubrir la clave que permitía el acceso a un apartado llamado "noche del reentierro". También examinamos la información disponible sobre un hombre llamado Massimo Eddy, y con ayuda de la clave TRIANGLE obtuvimos una credencial que, falsificada por Sophia, se convirtió en una credencial idéntica a las utilizadas en Transgressions.

PALABRAS EN LATÍN

Con la información del ordenador ya conocíamos los lugares donde trabajaban las otras tres personas asesinadas durante la redada. En primer lugar, nos dirigimos a "Eschatology Inc Offices" y descubrimos que el cuerpo de Adam Schonbrun se conservaba en una compañía llamada "Resurrections Unlimited" que trabajaba sobre la posibilidad de devolver la vida a los muertos.
Nos dirigimos a dicha compañía y una doctora, llamada Zip Honey, nos confundió con técnicos de reparación de ordenadores y nos permitió el acceso al pasillo que conducía al depósito de cadáveres. Gideon consiguió evitar el contacto con las células fotoeléctricas que protegían el acceso al depósito deslizándose con ayuda de la plataforma encontrada en el garage y estudiando cuidadosamente el movimiento de los rayos. Sobre el cuerpo de Adam Schonbrun había una frase en latín.
James Hennely, otro de los muertos durante la redada, había trabajado para una empresa ilegal llamada "New Corporeal Biologics" donde un hombre, llamado Ben Brewer, nos citó una nueva frase en latín que, al parecer, Hennely mencionaba a menudo. Antes de salir, recogimos varios objetos: una lata de keroseno, una taza de acero, un electroimán y dos vasos de diferentes tamaños del tipo utilizado en los laboratorios químicos. Y Scub Stevens utilizó sus habilidades con el vaso grande para construir un alambique para destilar alcohol.
En la sede de los gnósticos, un grupo de intelectuales para los que había trabajado otra de las víctimas de la redada, llamada Deirdre O'Connor, conocimos a un tal profesor Coronary que nos explicó que hablaba perfectamente latín y que podría ayudarnos a traducir los textos a cambio de un pergamino que se hallaba en poder de un coleccionista de antigüedades.
Nos dirigimos a casa del coleccionista, nos apoderamos del pergamino con ayuda del electroimán y se lo entregamos al profesor. Luego, visitamos la sala de ordenadores y examinamos una lista en la que aparecía una nueva frase en latín y una relación de capítulos. Coronary tradujo no sólo las cuatro frases que habíamos descubierto, sino también una quinta que habíamos escuchado repetidamente en sueños. Las frases eran idénticas a excepción de una palabra, y comparando las cinco palabras resultantes en su traducción inglesa el profesor descubrió que componían una palabra: GESTICULATE.

PROBLEMAS EN EL CALLEJÓN

Regresamos al cuartel de los "Clean Machine" y le dimos el cómic erótico a Temperance a cambio de permitir las relaciones entre Drip y Electric Sex.
En la sede de los "Deadly Seven" un tipo llamado Languo nos prometió que nos daría información sobre Brian Avery si conseguíamos un alambique para que Bárbara pudiera fabricar sus propios licores. Le entregamos el alambique que teníamos en nuestro poder, pero descubrimos que Languo estaba siempre demasiado borracho como para poder haber visto nada importante.
Pero nuestras negociaciones con Languo debieron impresionar a Electric Sex, la cual nos explicó que estaba fuertemente atraída por Drip, pero que necesitaba un sitio tranquilo y discreto para encontrarse con él. Así que le dimos la llave del apartamento de Dante y en agradecimiento Electric Sex nos explicó que tiempo atrás había tenido un romance con Dolph y que le había oído pronunciar repetidamente en sueños la palabra BLOODNET.
Contamos a Drip lo del apartamento y hablamos con una chica, llamada Laura Prophet, que a cambio de 500 dólares nos recomendó que fuéramos al despacho de apuestas y jugáramos todo nuestro dinero en una carrera de caballos llamada "Solux Stakes". A continuación nos dirigimos a la habitación de Dolph, conseguimos entrar en su ordenador con la clave BLOODNET y pudimos acceder a su correo electrónico



descubriendo que trabajaba en secreto para el partido.

La noticia corrió como la pólvora. Chastity quedó impresionada no sólo porque Dolph fuera un traidor, sino porque había mantenido relaciones con Electric Sex sin decírselo y decidió abandonar la vida de la banda. Christopher Modesta ya había conseguido su deseo de que Dolph cayera en desgracia ante su grupo y nos reveló que Brian Avery tenía sólamente 17 años, demasiado joven para ser un objetivo de los comandos ARC. Su inclusión en la lista era, por tanto, una maniobra de distracción y habíamos estado siguiendo una pista falsa.

LA GRAN MENTIRA

Nick Cannon, en la emisora de radio, nos explicó la existencia de un grupo de mutantes que se hacían llamar Phreakbeats y habían sufrido sus mutaciones por culpa de un antiguo sistema de entretenimiento doméstico llamado Acti-Deck. En el refugio de los Phreakbeats encontramos un extintor y hablamos con dos chicos que nos explicaron que habían decidido asesinar a Oscar Drexler, un anciano que había sido en su juventud miembro del equipo que desarrolló el Acti-Deck y que consideraban, por tanto, responsable directo de sus mutaciones. Nos dirigimos rápidamente al apartamento de Drexler, le explicamos el peligro que corría y conseguimos que accediera a ponerse a salvo en el apartamento de Dante.

Nos dirigimos a la oficina de Dean Sterling, el cazador de demonios, el cual nos explicó que estaba detrás de un demonio llamado Asmodeus que dirigía un estudio de películas pornográficas. Sterling nos sugirió que nos ofreciéramos a Asmodeus como actores y una vez dentro de su guarida en el infierno colocáramos una bomba. Nos pareció una buena idea y todo sucedió como Sterling había planeado, pero una vez en el plató y sin tiempo para colocar la bomba, sucedió algo insólito: la figura de Asmodeus comenzó a desvanecerse, todo el lugar quedó sumido en una profunda oscuridad y repentinamente aparecieron unas palabras diciendo que fuéramos a ver a Dante.

Poco después nos encontrábamos de nuevo en la oficina de Asmodeus y comprobábamos sorprendidos que el demonio era en realidad un androide. Dean Sterling nos explicó que nos había visto conectados a unas extrañas máquinas y que había disparado contra Asmodeus a través de la ventana.

Después de unos segundos de confusión, lo vimos todo claro: el infierno no existía, no era más que un complejo programa de realidad virtual diseñado por el gobierno para ►

aterrorizar a la población. Las personas que creían ser enviadas al infierno eran simplemente conectadas a complejas máquinas que les hacían vivir la impresión de estar sufriendo terribles tormentos y alguien debía haber saboteado el programa virtual en el momento en el que nos encontrábamos con Asmodeus en el plató. A nuestro lado había un psychopomp, un sofisticado aparato que, a partir de ese momento, iba a permitirnos ir al infierno a nuestra voluntad.

TENEMOS UN ALIADO

Encontramos a Dante en su apartamento en compañía de Oscar Drexler. Dante dijo que alguien que decía llamar desde el Pentágono se había comunicado con él a través del ordenador y le había dado la clave GARAGE. Utilizamos el psychopomp con dicha clave y regresamos al infierno, a una extraña sala en la que nos esperaba un hombre disfrazado, que era sin duda el que había saboteado el programa virtual. El hombre, que pidió que de momento lo llamáramos Deepthroat, confirmó que el infierno era una gigantesca mentira y dijo que volvería a ponerse en contacto con Dante.

Nos dirigimos a los cuarteles de la liga psiónica en busca de ayuda, pero Columbus Spatola, el líder de los psiónicos, dijo que ningún miembro del grupo estaba autorizado a utilizar sus poderes para resolver problemas ajenos. Suzy Toast, una de las alumnas de Spatola, explicó que un antiguo miembro de la liga llamado Splits Magnola del que ella estuvo enamorada podría ayudarnos ya que había abandonado la liga para unirse a una banda de criminales llamados Menials. Según Suzy, los Menials se dedicaban a la venta de emociones humanas que extraían de los pacientes de un hospital mental a los que mantenían en constante terror y nos rogó que intentáramos convencer a Splits para que volviera a su lado.

En el cuartel general de los Menials encontramos a un tipo llamado Mick que nos reveló la localización del hospital del que nos había hablado Suzy y conseguimos arrebatarle una unidad de recolección sacando todas las botellas de cerveza del frigorífico y colocando dentro la botella drogada.

Suzy colocó en el recolector un aparato electrónico llamado cyberfry y nos dirigimos al vestíbulo del hospital donde un tipo llamado Clap nos dijo que Splits había abandonado el grupo llevándose una base de datos empáticos cuyo valor en el mercado negro era sencillamente incalculable. Para recuperarla habían contratado los servicios de otro psiónico, llamado Milwaukee Jack, el cual le había localizado en el bar Fitzgerald's y tenía órdenes directas de matarle y recuperar la base de datos. Antes de abandonar el hospital, nos dirigimos al dormitorio y utilizamos el recolector manipulado para destruir a los médicos que estaban torturando a dos de las enfermas.

Encontramos a Splits Magnola en el bar y le advertimos del peligro que corría ya que su perseguidor estaba a pocos metros de él dispuesto a matarle, pero conseguimos distraer la atención del matón lanzando el extintor contra la pantalla del televisor y Splits aprovechó el momento para eliminar a su enemigo con ayuda del arma que había en la pared. En agradecimiento, Splits se ofreció a unirse al grupo ocupando el lugar de Sophia, incluso cuando de regreso al cuartel de la liga psiónica se produjo un inesperado combate mental entre Spatola y los dos antiguos amantes.

Regresamos a la embajada y Burr nos explicó que la bomba que habíamos colocado en el coche de Solux había sido descubierta, momento en el que le explicamos la verdadera naturaleza del infierno y que teníamos un contacto dentro del Pentágono. La senadora nos pidió que intentáramos traerle a la embajada para que trabajara con Katerina, la programadora jefe, y nos explicó que antes teníamos que rescatar a doce miembros de la resistencia que estaban siendo torturados en el infierno.

Nos dirigimos al infierno utilizando con el psychopomp la dirección CHARON. Mediante una barca que recorría el río Styx, fuimos visitando las salas donde estaban prisioneros algunos de los miembros de la resistencia.

En el zoo del infierno cogimos todos los objetos a nuestro alcance, arrojamos la jarra de comida sobre el demonio Machalus y abrimos la jaula con las llaves para que la bestia hiciera huir al demonio. Luego, nos dirigimos a la mazmorra llamada "la pared de llamas" donde colocamos la tapadera de acero sobre el agujero y nos colocamos sobre ella para atravesar el círculo de fuego y rescatar a la prisionera.

En el campo de hielo alcanzamos el extremo de la sala con ayuda de las bestias voladoras y utilizamos el agua del río Styx para derretir el bloque de hielo.

En la consulta del dentista introducimos el cartucho con gas nervioso en los tanques de gas para eliminar al demonio que torturaba a su víctima. Recogimos el taladro de dentista, una bombona de NO2 y un cubo y nos dirigimos a la habitación de las ratas, donde bastó con introducir el NO2 en los tubos para acabar con las ratas y liberar al prisionero. En cuanto a la sala de música, bastaba con activar las losas del suelo siguiendo las notas musicales BECAG para salvar a la cautiva de su encierro.

MASSIMO EDDY

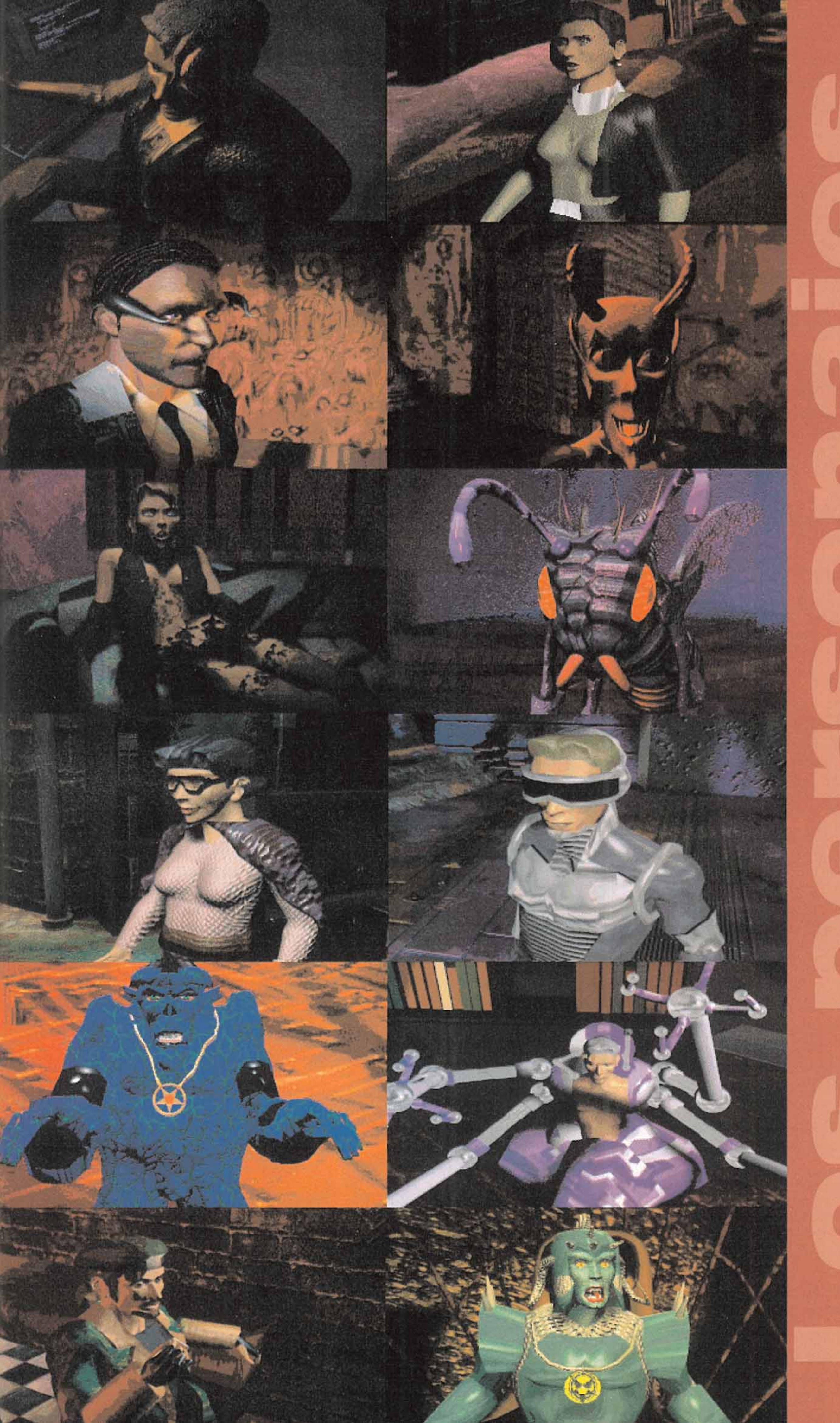
Dante dijo que Deepthroat se había puesto de nuevo en contacto con él, así que regresamos al garage del infierno y nuestro aliado nos explicó que trabajaba en el Pentágono en el servicio de mantenimiento del infierno virtual. La única persona con los conocimientos suficientes para introducir un error en el sistema era Massimo Eddy, el encargado de testear la beta del código virtual.

En el despacho de Mr. Beautiful en "The Interface", las cosas habían cambiado mucho. Un gangster, llamado Secedine Marto, había irrumpido en la sala con uno de sus matones y había destruido a Beautiful revelando que no era más que un androide. Marto dijo que había encontrado una cinta DAT que nos entregaría si encontrábamos a dos de sus hombres desaparecidos, precisamente los que habíamos conocido en el infierno al rescatar a Krystal.

Abonides habló de una extraña clave de letras y números que conseguimos descifrar y relacionar con tres de las canciones de la máquina de discos (D9, E3 y E8), las cuales al sonar hicieron que se abriera un círculo en el suelo del despacho. Abajo se encontraban los dos desaparecidos conectados a las máquinas de realidad virtual y Marto nos entregó el DAT prometido.

Recogimos un taco de billar y nos dirigimos a la emisora de radio, donde Nick Cannon descifró el DAT y nos dijo que contenía las palabras GOD IS DEAD.

El "Bureau of records" conocía la localización secreta de la mansión de Massimo, así que entregamos las credenciales falsas a Mr. Calcutta y conseguimos dicha dirección. Los dos guardias de la mansión cayeron víctimas de los poderes psiónicos de Splits y, en la próxima habitación, encontramos una pantera cibernética que fue destruida por un cortocircuito cuando hicimos volcar la lámpara con ayuda del taco de billar. Después de recoger un plato con agua, ►



Personajes

En la lucha entre el Bien y el Mal, o entre el Infierno y la Realidad, como queráis, éstos son los muy diferentes y abundantes personajes que aparecen en «Hell». Desde nuestros protagonistas, Gideon, Rachel, Dante, etc., hasta los más diabólicos seres del subsuelo infernal, como son Belial, Mephisto, Beelzebub y, por supuesto, Satán, con los cuales nos tendremos que enfrentar al final del juego para poder salvar la ciudad de Washington de las garras de un poder enormemente maléfico que controla a todos los habitantes de esta ciudad, además de muchos otros "diablillos". Una auténtica visita virtual a las abismales profundidades del Infierno, con una gran variedad de personajes que te ayudarán o te impedirán la continuación de tu aventura, y que deberás estar preparado para cualquier ataque fortuito que te sobresalte en este terrorífico caminar.

encontramos finalmente a Massimo, quien explicó que estaba poseído por dos demonios que no le permitían salir de la mansión y nos entregó una nota con una extraña fórmula y una carta de colores.
Hicimos una visita a las oficinas de apuestas, donde dos hombres nos comentaron sus sospechas de que existía algún código que permitía conocer los resultados de las carreras. Utilizamos la máquina de apuestas hasta que se celebraron los "Solux Stakes" y fijándonos en la carta de colores de Massimo nos dimos cuenta de que debíamos apostar como ganador al caballo cuyos colores de mantilla fueran ambos primarios, como segundo al que los tuviera secundarios y como tercero al que los tuviera terciarios. Apostando todo el dinero que teníamos conseguimos un millón de dólares.

RESCATE EN EL PENTÁGONO

De regreso a la embajada, Katerina había averiguado la situación de dos miembros más de la resistencia. Jeremy Verdi estaba en manos de un grueso demonio llamado Gack que se disolvió al intentar beber la jarra de ácido.
Después de recoger un cubo de alquitrán, fuimos a la mazmorra llamada "el vientre de la bestia" y rescatamos a la cautiva afilando un hueso con una piedra y clavándolo en una de las paredes.
Regresamos al ordenador de Saint Muchoir y las claves JEREMY VERDI y GESTICULATE nos permitieron acceder al único apartado hasta entonces inaccesible. Descubrimos que el gobierno había alterado el cuerpo y la mente de los miembros de la resistencia, que habían sido capturados en el fallido asalto al Pentágono, implantando en ellos directivas para eliminar a sus antiguos compañeros. Nosotros habíamos sido dos de esos comandos capturados, pero el gobierno había comprobado que algunas directivas no habían funcionado y había decidido eliminar a todos en una misión que había recibido el adecuado nombre de "noche del reentierro".
Deepthroat volvió a ponerse en contacto con nosotros a través de Dante y, después de revelar que temía por su vida, nos dio su verdadero nombre, Thomas Meaculp. Así que nos dirigimos al Pentágono, pedimos a la recepcionista que nos condujera a la oficina de Meaculp y dentro encontramos un ordenador que después de darle las claves SORROW, DECKING UNIT, WEALTH y LOS ANGELES nos reveló que Meaculp había sido descubierto y encerrado en la cárcel en espera de ser ejecutado. Llegamos a la cárcel a través de la recepción, destruimos al guardián con una granada de Cynna y destruimos las puertas con las minibombas.
Conducimos a Meaculp a la sala de ordenadores de la embajada, explicamos a Burr lo que había ocurrido con los miembros de la resistencia perdidos en el asalto y nuestro aliado reveló que en el infierno todos los demonios eran androides excepto los tres grandes (Belial, Mephisto y Beelzebub) y el propio Satán que eran proyecciones en el ciberespacio de personas reales. Entregamos la nota de Massimo a Jeremy y el joven nos explicó que se trataba de una sección de código que introducida en el programa virtual hacía que Satán fuera vulnerable.

ÚLTIMOS PRISIONEROS

Regresamos al infierno dispuestos a rescatar al resto de los miembros de la resistencia. Introducimos el bastón entre las ruedas del molino, rescatamos al hombre prisionero en el desierto rompiendo el bidón de agua con el taladro y resolvimos los acertijos del maestro de la escuela dando las respuestas "Des Moines, Iowa", "Little Rock, Arkansas" y "Helena, Montana".
Los tres demonios estaban ya a nuestro alcance. Nos apoderamos de la medalla de Belial destruyéndole con la carga explosiva colocada sobre el punto parpadeante marcado por Jeremy, conseguimos un ala de Beelzebub atrapándole al volcar el cubo de alquitrán en el suelo y nos hicimos con una de las manos de Mephistopheles después de atacarle con la espada mojada en ácido.
Cerberus reconoció el olor de los tres demonios y nos dejó pasar a la próxima sala, donde abrimos las puertas que conducían a la guarida de Satán usando la brocha para pintar las palabras GOD IS DEAD.
Satán, que no era sino una proyección del propio Solux, fue derrotado gracias al trozo de código facilitado por Massimo Eddy y el líder del comando rebelde quedó también en libertad.

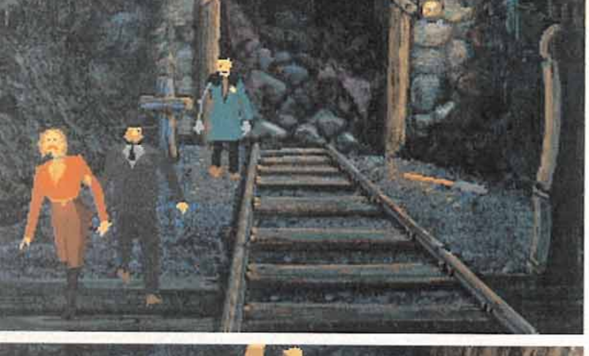
LA BATALLA FINAL

De vuelta a la embajada, la senadora explicó que era preciso que Rachel se introdujera en el código fuente del infierno virtual para elaborar un mapa lo más fiel posible. Rachel utilizó el psychopomp con la dirección SPAWNER y se mantuvo en contacto con el resto del grupo describiendo los lugares que recorría, pero el malvado emperador Solux, que en el ciberespacio disponía de un poder casi ilimitado, atacó a la desdichada joven y acabó con su vida.
La pérdida de Rachel supuso un duro golpe para Gideon, que tardó varios días en reponerse de la desaparición de la que fuera su amiga y su amante, pero cuando tuvo el valor para regresar a la realidad, lo hizo deseando acabar con el causante de su desdicha. La senadora explicó que la muerte de Rachel no fue en vano ya que habían creado un error utilizando las capacidades psiónicas de Splits. El pequeño CD que contenía el error debía ser introducido en el ordenador central, que según Meaculp estaba conectado con la capilla del Pentágono.
En la sala de envíos del Pentágono, Gideon recogió uno de los tubos neumáticos, introdujo en él la bomba de gas nervioso de Cynna y se lo entregó a la encargada anotando como dirección "miraculum sepulcrum".
Una vez en la capilla, Gideon recogió una vara de las utilizadas para encender velas a distancia y, anotando la secuencia que venía en la lista de capítulos de Deirdre O'Connor, encendió las velas en el orden 6-3-1-4-7-2-5-10-8-9. El altar se movió, revelando la existencia de una trampilla y, repentinamente, el propio Solene Solux entró en la capilla dispuesto a impedir que Gideon alcanzara la sala del ordenador. Pero Gideon tenía demasiado odio en su corazón y reuniendo todas sus fuerzas acabó con el malvado emperador.
Gideon llegó a la sala del ordenador y comprobó que todo el personal se encontraba inconsciente víctima del gas nervioso de Cynna y nadie le impedía introducir el disco con el error en el ordenador central. Destruido el programa de realidad virtual que simulaba la existencia del infierno, todos los torturados recuperaron la libertad, momento en el que las fuerzas de la resistencia irrumpieron en la emisora de radio y la senadora envió un mensaje a toda la nación revelando que el infierno había sido un engaño de Solux para mantener a la población bajo el dominio del terror. Sin la tiranía del partido y libres de la angustia producida por el miedo al infierno, los Estados Unidos iban a conocer una nueva era de paz y libertad.

P.J.R.



En el infierno virtual todos los demonios eran androides, excepto los tres grandes demonios que eran proyecciones en el espacio de personas reales.













Cuando el Águila proyecta su sombra lunar sobre el cementerio indio, nadie pasea por las calles de Slaughter Gulch, la ciudad fantasma. ¿Nadie? ¡No!, porque en ese preciso instante, una figura envuelta en la niebla se desliza de esquina en esquina, con su Colt 45 como único amigo y una provisión de valor para hacer frente a lo que le espera. Es Eduard Carnby, el detective de lo desconocido, que ha vuelto para desafiar a las fuerzas del mal empeñadas en cruzarse en su camino.



Alone in the dark 3









Un hombre, un destino

Después de las desagradables experiencias de Derceto y La Cocina del Infierno, Edward se había prometido a sí mismo que no volvería a cometer los mismos errores que le llevaron a aceptar semejantes casos. Pero, qué demonios, Slaughter Gulch no era una mansión embrujada, sino un simple pueblo abandonado donde la Hill Century estaba rodando una película de vaqueros. El que todo un equipo de rodaje, incluida su amiga Emily Hartwood, hubiera desaparecido sin dejar rastro no era algo que pasara todo los dias, es cierto, pero, ¿qué les podía haber ocurrido? Sea como fuere, una simple visita al lugar de rodaje terminará con todas las especulaciones.

ESTO NO ES LO QUE PARECE

Nada más pisar las polvorientas callejuelas deshabitadas, Ed se vio agasajado con un caluroso recibimiento. Caluroso, y explosivo, también se podría decir. Un cartucho de dinamita derrumbó el puente, único camino de salida del pueblo, y a punto estuvo de acabar también con su vida. Un sujeto alto y demacrado, que vestía una sotana negra y un sombrero vaquero, había sido el encargado de encender la mecha. Una vez más, Edward Carnby estaba metido en un buen lío.
Después de recuperarse del efecto de la explosión, Ed se dirigió al derruido "saloon", donde encontró un bidón de gasolina que utilizó para poner en marcha un proyector que había en el interior del edificio. Las imágenes mostraban cómo uno de los actores principales era poseído por un fantasma desconocido, mientras el caballo huía aterrorizado. Las cosas empezaban a resultarle familiares.
Un registro posterior del inmueble le permitió hacerse con una lata de aceite, una llave, unas maracas y una caja de cerillas, así como una jarra con alcohol de madera, una botella y un frasco, escondidos en la barra, enfrente de una calavera de toro que decoraba la pared principal. Casi por inercia, decidió empujar el cuerno izquierdo, que abrió una trampilla en el suelo custodiada por un zombie armado hasta los dientes. Después de una ardua pelea, el espectro se transformó en un gato endemoniado y salió despedido por los aires, dejando tras de sí un as de diamantes y una bala de oro. Decidido a explorar la trampilla, Edward se dejó caer, hallando una lámpara vacía. Con ayuda del aceite y ►

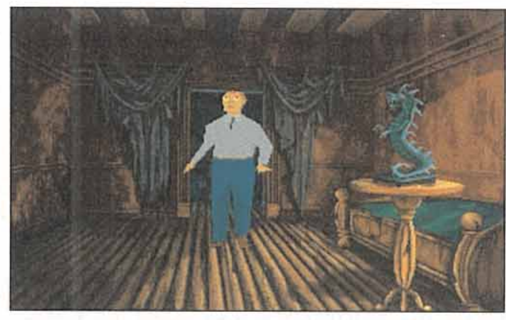
las cerillas consiguió encenderla, y así descubrió que se encontraba en la bodega. Allí se hizo con un bastón y examinó el cartel que colgaba de la pared, donde se revelaba la existencia de un pasadizo secreto dentro del barril situado más a la izquierda. Sin embargo, detrás de la puerta de madera sólo encontró un buen puñado de serpientes, a las que engañó utilizando las maracas. Una rudimentaria escalera le guió hasta una de las celdas de la cárcel, donde fue atacado repetidas veces por varios cowboys armados con escopetas. Mientras se deshacía de los fantasmas, recogió una piedra y, con ayuda del bastón, recuperó la llave de la puerta que había en el exterior de la celda. Una vez fuera, lanzó la piedra contra la pared, en cuyo interior encontró un amuleto indio que le permitió sobrepasar el pentagrama que había en uno de los pasillos. También le entregó la jarra de alcohol de madera a un zombie, en la sala del fondo, obteniendo a cambio un frasco curativo.

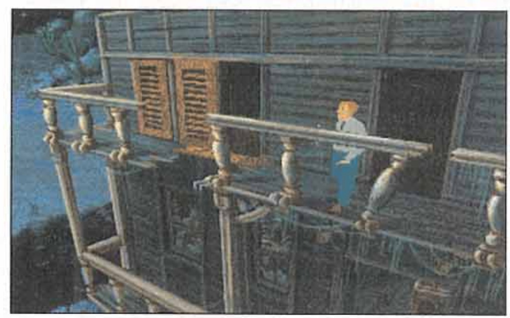
Al otro lado del mencionado pentagrama se encontraba la oficina del sheriff. Registrando un poco, se hizo con una estrella, unos cartuchos y un poderoso Winchester, que consiguió abriendo el armero con la llave que poseía. Colgados de las paredes, reposaban los carteles de los forajidos más famosos de Slaughter Gulch, entre los que se encontraban los Hermanos Elwood, Li Tung, un karateka experto en explosivos y Jim Burris, al que sólo una bala de oro podía detener.

Ahora que Carnby conocía a sus enemigos, estaba en disposición de enfrentarse a ellos. Se internó en una sala dominada por un enorme armario, al lado de una puerta que alguien intentaba abrir. Rápidamente, empujó el armario hasta bloquear la puerta. Después, se apropió de una escopeta escondida en el armario y subió por la escalera que había detrás, alcanzando el ático del edificio. La luna brillaba en lo alto ofreciendo una noche clara, convertida en espectadora de excepción de los terribles acontecimientos que estaban a punto de producirse.

JIM BURRIS RECIBE SU MERECIDO

Nada más salir al exterior, Carnby encontró un látigo y una soga de horca en el centro de una luz sobrenatural que esquivó para hacerse con ella. También se apoderó de una tira de cartuchos y una placa de hierro que utilizó como chaleco antibalas antes de encontrarse con Burris. Cuando el cuatrero se encaró con él, Edward cargó la bala de oro en el Winchester y acabó con su vida, obteniendo a cambio un saco lleno de escorpiones. Allí cerca, en los alrededores de un barril de pólvora, se hizo con una ametralladora Gatlin, un frasco curativo y una mecha corta. La única salida posible era una puerta que se encontraba cerrada, así que disparó contra ella antes de encender la lámpara y entrar en la misteriosa sala. En su interior, descubrió con horror como un misterioso sujeto estaba ahorcando a un muñeco vudú, con un parecido asombroso a Edward Carnby. Mientras sentía como le faltaba la respiración y el cuello comenzaba a quebrarse, utilizó la soga de horca para librarse del hechizo. Enseguida, colocó los escorpiones en la trampilla y empujó la palanca, acabando con el hechicero. Como recompensa a sus esfuerzos, obtuvo un cartucho de dinamita, al que colocó la mecha, y un trozo de carne seca. Luego, más tarde se dirigió al barril y, después de deshacerse de dos esqueletos enterradores y esquivar los disparos que provenían del otro lado de la mirilla, introdujo el cartucho en un agujero cercano al bidón de madera. Antes de encender la mecha, abrió la puerta. Mientras las cerillas cumplían con su deber, escapó de la sala al mismo tiempo que una tremenda explosión revelaba una nueva salida en la pared. Hacia allí se dirigió, pisando una flecha que había en el suelo, lo que reveló un nuevo pasadizo. A través de él llegó a un ático dominado por una puerta, donde se deshizo de otro vaquero con bastantes malas pulgas. En la pared del fondo había un hueco disimulado que escondía una gigantesca máquina. Examinándola con atención, Ed colocó la estrella del sheriff en el hueco y utilizó el látigo para desplazar la palanca superior. Esto activó un mecanismo que abrió la mencionada puerta. Así llegó hasta un puente que cruzó a la carrera, saltando hasta la ventana que daba al primer piso del saloon.









En el pasillo principal, Carnby encendió todas las lámparas, obteniendo varios mensajes. Al otro lado de una de las puertas, había una sala presidida por un gran cuadro del que salió el fantasma de Arizona Kid. En la hoja de periódico que había en el suelo, Ed encontró la solución al enigma. La hoja decía así: "Kid se aparece todas las noches en el lugar donde murió, cuando el buitre canta. Es posible seguirlo a través de su imagen". Sin perder tiempo, alimentó con la carne al pájaro del reloj de cuco, que le entregó una ficha y ahuyentó al cuatrero. Sin olvidarse de coger el perchero, atravesó el cuadro, yendo a parar a un dormitorio donde reposaba una gran cama. Tras el correspondiente registro, se adueñó de una pera de agua, una perla, una flecha y una llave detrás del espejo. Le entregó la flecha al cupido, y observó una extraña imagen reflejada en el cuadro. Abrumado por la proliferación de pensamientos oscuros que recorrían su mente, regresó a la ventana rota por la que había llegado al saloon, y encontró un anillo de bisutería cerca del enorme agujero que había en el suelo. Manipulándolo un poco, separó el aro del diamante.

Puesto que todas las puertas estaban cerradas, utilizó la llave del espejo en una de ellas, y entró en una nueva habitación donde reposaba el diario de Emily. En él se narraban los misteriosos acontecimientos que habían tenido lugar durante el rodaje de la película. Al parecer, todo empezó cuando se produjo un temblor en la falla de San Andrés, justo el lugar donde se estaba escenificando la película. Brett Samuels, uno de los técnicos de rodaje, desapareció en el abismo, y aún a pesar



de que se buscó su cuerpo durante muchos días, éste no apareció. Poco a poco, todos los miembros del equipo de rodaje fueros asesinados o poseídos por espíritus malignos, hasta que sólo quedaron con vida Emily y Morrison, el armero. La narración se interrumpía bruscamente, dejando en el aire muchas de las dudas que corrompían al bueno de Edward.
En una de las encimeras, descubrió la estatua de un dragón, al que le faltaba un ojo. Poniendo el diamante en el lugar apropiado, obtuvo un paquete de cartuchos para el Winchester. La única salida de la habitación era el balcón, donde un zombie disparaba desde una de las ventanas. Haciendo gala de su afilada inteligencia, Edward puso el perchero delante de la ventana, para frenar las balas. Como el cuatrero había perdido su ventaja, salió afuera, pero su enorme corpulencia hizo que se rompiera el suelo y aterrizara unos metros más abajo. Para entrar en la nueva sala recién descubierta, Ed empujó uno de los paneles de la ventana y formó un rudimentario puente. Una vez dentro, se hizo con un disparador de una cámara, un flash, una llave y un folleto de instrucciones, con un mensaje: "los rollos de película son inflamables". Pero lo que más turbó sus pensamientos fue la foto de un temible pirata que le resultaba familiar: era nada menos que Jack el Tuerto, el morador de la ostentosa Cocina del Infierno, escenario de una de sus anteriores aventuras. Mientras unas gotas de sudor frío comenzaban a recorrer su frente, Ed decidió utilizar la pera de agua con el disparador y volver sobre sus pasos, regresando a la ventana rota por donde había entrado en el saloon. Utilizó la llave recién descubierta y abrió la puerta más cercana. Un voluminoso habitante de las tinieblas que agitaba los brazos con la furia de dos hirientes látigos le impidió continuar su camino.
En una de las esquinas de la sala, un rollo de película yacía abandonado en el suelo.

En el pasillo principal, Carnby encendió todas las lámparas, obteniendo varios mensajes. Al otro lado de una de las puertas, había una sala presidida por un gran cuadro del que salió el fantasma de Arizona Kid.

Acordándose del último mensaje que había leído, usó el disparador y posteriormente el flash en el rollo abandonado. El zombie acabó achicharrado, lo que le permitió apoderarse de un bidón de aceite. Introdujo la ficha que llevaba en el piano mecánico y escuchó una curiosa historia, según la cual un tal Stone llegó a estas tierras, gobernadas por los indios, y descubrió un extraño mineral. Inmediatamente, contrató a un puñado de presidiarios para construir una estación y un tren, mientras edificaban una compleja red de subterráneos en el lugar donde antes reposaba el templo de los indios. ¿Cuál sería ese extraño mineral? ¿Por qué los indios no opusieron resistencia? Preguntas sin respuestas a las que Carnby, de momento, no podía contestar.
Como se le habían agotado todas las salidas, Ed decidió investigar más a fondo la habitación, fijándose en una atrayente diana, a la que no dudó en disparar. Como premio a su buena puntería obtuvo un frasco reconstituyente y un palo de guerra indio, mientras la caja que ocupaba el centro de la sala se movía a un lado para dejar al descubierto la entrada de un maloliente subterráneo.
Con ayuda del aceite, las cerillas y la lámpara, consiguió iluminar la estancia, reflejando ►

unas paredes rocosas que desembocaban en una amplia caverna gobernada por un lago de lava. Saltando cuidadosamente de bloque en bloque, Carnby alcanzó el pilar donde descansaba un indio, al que enseñó el palo de guerra para poder continuar con su camino. Tras unos cuantos saltos más, llegó hasta un bloque decorado con un símbolo, después de encontrar unos cartuchos y una llave pequeña. Ahora, con mucho cuidado, consiguió alcanzar la antepenúltima piedra antes de la salida, en donde quedó atrapado. Sin saber qué hacer, recordó que se encontraba en un lugar sagrado, así que usó el amuleto navajo, que hizo aparecer de la nada una hermosa águila, transportándolo a la ansiada salida. Así, se adentró en las largas estancias de una sobrecogedora mansión, demasiado parecida a otras que ya había desentrañado sus secretos.

ESCALERAS Y PASILLOS

Después de deshacerse de dos matones, se adueñó de una chistera, un frasco y una llave, que empleó en la puerta del final del pasillo, donde estaba la biblioteca. Allí, localizó una plancha de imprenta, un manual de relojería y un libro cerrado, que abrió con la llave de las cavernas. El manuscrito hablaba de las tradiciones de los indios navajos, pero unas desalentadoras revelaciones no hicieron sino confirmar sus sospechas de que sus antiguas pesadillas, que ya creía olvidadas, volvían a la realidad. Pregzt, el dueño de Derceto, también estaba envuelto en todo esto.

Intentando liberar su mente de recuerdos dolorosos, siguió registrando los alrededores. Descubrió un reloj detrás de un busto y un espejo donde colocó la plancha de la imprenta, que reflejaba la matanza de Slaughter Gulch, ocurrida en 1865. Con estas inquietantes noticias, Edward se encaminó a la puerta cercana a un barril de sales de plata. Gracias al manual de relojería, consiguió abrirla con ayuda del reloj. En la sala que quedó al descubierto se encontró con Morrinson, el amigo de Emily, que le entregó un story-board. También consiguió algunos cartuchos colocando la chistera en la estatua de Abraham Lincoln. Justo en ese momento, un nuevo espíritu maligno apareció a través de una de las vidrieras, atacando a Morrison. Tras acabar con él, Carnby se dirigió al mencionado ventanal y lo destrozó de un disparo, lo que le permitió alcanzar el cementerio. Allí, las tumbas abandonadas parecían permanecer bajo el influjo de una piedra circular adornada con símbolos indios. Se le ocurrió introducir el palo de guerra en el agujero del centro, despidiendo un rayo de luz que impactó de lleno en la tumba marcada con las iniciales O.E.J. (One Eye Jack). ¡Así que aquí era donde reposaban los restos del malvado Jack el Tuerto, al que Carnby creyó eliminar en la cubierta del barco pirata, en su anterior aventura!

Recordando acertijos pasados, colocó el as de diamantes encima de la tumba, que desplazó la losa dejando al descubierto una nueva entrada. Decidido a comprobar si realmente Jack el Tuerto estaba muerto, Edward se introdujo en el panteón, hallando un pergamino con el mensaje "¡Volveré!", mientras era transportado a la cocina de la mansión.

Entre cazuelas oxidadas y mesas carcomidas, encontró un rollo de película, una bolsa de carne seca y un frasco de aceite, que empleó para aderezar la carne de la chimenea. Esto activó un mecanismo que separó la pared y le permitió acceder a la









sala de baile. El amplio salón estaba presidido por una pareja de bailarines que le entregaron una caja de cartuchos y un martillo. Los músicos, sin embargo, no eran tan amistosos, así que tuvo que deshacerse del florista después de coger la cuerda de guitarra, la partitura y la llave de la caja fuerte que se escondían en el gramófono. Enseguida, regresó a la cocina, escapando por un corredor camuflado detrás de un falso mueble. Así se encontró con otra puerta cerrada, que abrió empleando uno de sus habituales métodos expeditivos: introdujo la bala 30/30 en la cerradura y la explosionó con el martillo, desarmando el cerrojo que le impedía continuar la búsqueda.

Allí mismo, en una destartalada habitación, encontró un detonador, una bombilla y el plano de colocación de una bomba junto a una maqueta de la estación, así como una mesa de montaje estropeada, que arregló con la cuerda de la guitarra y la bombilla. De esta forma, pudo visionar el rollo de película que llevaba, una esotérica filmación donde se veía como la dulce Emily era poseída por un demoníaco personaje. Por último, antes de abandonar la mesa, utilizó la partitura en el visor, descubriendo un número, "806", camuflado entre las notas. La única salida del cuarto trastero era una puerta que llevaba directamente al banco. Esquivó un nido de ametralladoras que protegía la caja fuerte y localizó un libro de astronomía y una curiosa pintura de un billete de dólar con una combinación. Examinó repetidas veces el cuadro y situó el número 806 en la combinación, desactivando así las ametralladoras. Ahora, el camino hacia la caja fuerte estaba despejado, pero la extraña combinación que poseía le impidió abrirla al primer intento. No obstante, gracias al libro de astronomía descubrió que la perla jugaba un papel fundamental, además de la propia llave de la caja.

Después del satisfactorio "clic", la puerta cedió para dar paso a un nuevo zombie que, aprovechando el susto inicial, le robó el amuleto y se dio a la fuga. Rápidamente, antes de perderlo de vista, Carnby salió en su busca y le obsequió con un par de agujeros en el estómago, recuperando el preciado objeto. Ya dentro de la caja fuerte, encontró una maleta de la Hill Century repleta de dinero, pero que contenía una trampa que se activaba al abrirla.

Puesto que todas las demás salidas estaban cerradas, Carnby abrió la ventana que había cerca de la caja, aterrizando en la casa de McCarthy. Allí encontró un mensaje firmado por el mismísimo Jed Stone, en el que confesaba estar dispuesto a



cambiar a Emily por la maleta llena de dinero y su correspondiente llave, en el depósito de agua.

Puesto que no tenía otra elección, Ed decidió aceptar el trato. La única forma de llegar a las afueras era a través de la mina, así que, emulando a Indiana Jones, se montó en la carretilla que había en la sala, no sin antes apoderarse del conector. De esta manera tan cinematográfica, escapó de los matones que rodeaban la casa y llegó a la estación abandonada. Allí le estaba esperando el jefe de la estación, que doblegó empujando un gigantesco cartel y derramando la pintura. Como premio a su agudeza de ingenio, consiguió la ansiada llave de la maleta y un tirafondos escondido en los raíles, que empleó para golpear la campana que abría la puerta que daba acceso a la vía del tren.

El depósito de agua se encontraba cerca, pero antes de acudir a la reunión decidió cubrirse las espaldas. Gracias al plano de la bomba que había recogido, colocó el detonador y el conector en la valla cercana al edificio. En unos segundos, la estación voló por los aires, acabando con un zombie que parecía dispuesto a robarle la maleta antes de acudir a la cita.

Ahora que ya nada podía detenerle, se dirigió al tanque de agua, donde Emily esperaba aterrorizada. Enseguida apareció uno de aquellos horripilantes muertos vivientes, empuñando una bandera blanca. Ed se dispuso a cumplir su parte del trato, depositando la maleta y la llave en el suelo. Esta ingenuidad le costó la vida, ya que, con el dinero en su poder, los hermanos Elwood hicieron acto de presencia y le acribillaron a balazos, mientras unas carcajadas metálicas se mezclaban con los silbidos de las balas.

EN LA PIEL DEL PUMA

Cuando Edward Carnby despertó, sus feroces ojos eran capaces de ver en la oscuridad; su olfato captaba todos los olores de la noche, y sus cuatro patas provistas de afiladas garras le permitían desplazarse con gran rapidez. Gracias al amuleto indio, el hechicero había conseguido recuperar su alma e introducirla en el cuerpo de un puma, aunque sólo temporalmente. Si quería recuperar su forma humana, debía devolver el águila dorada a la tierra de donde provenía, antes de que se apagasen las cenizas de la hoguera.

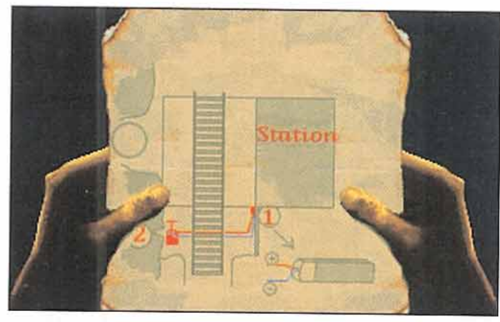
Sin perder ni un instante, Ed aprovechó su cuerpo felino para entrar en el saloon y subir de un salto las escaleras rotas que la anterior vez no había podido franquear. Así, llegó al primer piso. Saltando hábilmente el agujero del suelo y la ventana rota, alcanzó el tejado de la cárcel, justo hasta uno de los rebordes donde se divisaba la estatua de Jed Stone. Una vez más, de un poderoso brinco aterrizó cerca de su brazo, donde descansaba una hermosa figura con forma de águila. Con la reliquia en su poder, siguió la vía hasta llegar a un barril de alquitrán, en el que introdujo una de sus patas delanteras. Después se encaminó a la mansión y metió la garra manchada en el bidón con las sales de plata. Ahora ya disponía de un arma para acabar con los lobos que le impedían el paso al camposanto, donde se encontraba ►

El manuscrito hablaba de las tradiciones de los indios navajos, pero unas desalentadoras revelaciones no hicieron sino confirmar sus sospechas de que sus antiguas pesadillas, que ya creía olvidadas, volvían a la realidad.

la cueva del hechicero. Tras una dura batalla, colocó el águila en el fuego de la caverna, recuperando su conciencia humana bajo un metro de tierra prensada. Afortunadamente, hacía apenas unos minutos que acababa de ser enterrado, así que no le costó demasiado salir de su propia tumba. El susto se le llevó el sorprendido enterrador, que dejó caer su revólver, suministrando un arma al reencarnado Carnby, junto a una pastilla de jabón que encontró por allí cerca. De nuevo, se dirigió al tanque de agua, en busca de algún rastro de Emily, pero sólo encontró a un pistolero que parecía ser su propio doble. Ed dejó el revolver en el suelo y le ofreció su mano, entremezclándose con la extraña aparición, mientras se transformaba en un imponente vaquero. Tras recoger de nuevo el arma, subió hasta la cima del tanque y se introdujo en su interior, donde usó el jabón con un espectro que patrullaba la zona, y el cepillo metálico que encontró con el agujero de la viga. De esta forma, abrió una trampilla que le llevó a otro sobrecogedor complejo de cavernas.

EL CIENTÍFICO LOCO

El primer objeto que llamó la atención de Carnby fue un carcomido cuaderno que escondía una buena cantidad de importantes revelaciones. Su detallada lectura le permitió descubrir que el mineral de la montaña era radioactivo, por lo que antes de manipularlo había que fundir plomo sobre él. Dado que el agua de las cavernas era agua pesada –el hidrógeno había sido sustituido por su isótopo, el deuterio–, su combinación con el mineral podía provocar el apocalipsis. También se relataba una leyenda azteca según la cual el que hiciera derrumbar el mundo a los mares del otro lado de la Gran Cicatriz –la falla de San Andrés– reinaría sobre toda la Tierra.
Meditando sobre estos dos misteriosos descubrimientos, Carnby localizó un plano y una hoja seca, que colocó en el busto del indio. Con ello, abrió la puerta que le llevó a una nueva gruta repleta de camastros, donde tuvo que enfrentarse a dos carceleros ayudándose de un pico que encontró por allí cerca. Tras salir victorioso, se encontró con un frasco azul y un pergamino con el siguiente mensaje: "al de la carabina hay que darle de beber. Una vez en el cielo, apártate del viejo chiflado y sus agujas envenenadas".
El siguiente obstáculo era un suelo de picas que sólo se podía cruzar pisando en unas baldosas. Tras una serie de intentos fallidos, consiguió arribar al otro lado, donde aniquiló a otros dos zombies con ayuda del pico. Así, llegó a una derruida biblioteca y encontró un libro de bocetos de Jed Stone, que dejaba al descubierto su plan diabólico. Al parecer, pretendía hundir el lado oeste de la falla de San Andrés, sepultando ciudades como Los Ángeles y San Francisco.
También se interesó por otro libro calcinado en donde descubrió el nexo de unión entre sus anteriores aventuras: Jed Stone era nada menos que el hijo de Pregzt y Elis Jarret, la bruja a la que se enfrentó en La Cocina del Infierno.
Una minuciosa exploración del recinto le permitió abrir la puerta con ayuda de la palmatoria, saliendo de allí con una garrafa de agua y una aguja en su poder.
Le entregó la garrafa al carabinero y así entró en el ascensor, donde recogió una hucha que en su interior escondía el portaobjetos de un microscopio. Empujó la palanca y se internó en una sala presidida por cuatro pulsadores de varios colores. Colocó el portaobjetos en el microscopio y descubrió la secuencia de colores para abrir la puerta, lo que le permitió acceder a un tétrico laboratorio. Recordando el mensaje del libro, envenenó la aguja con ayuda de un frasco de veneno. Después, usó el frasco en el matraz, bebiendo el líquido resultante. Al instante, Edward se transformó en un diminuto ser de apenas 15 centímetros de estatura. Gracias a su reducido tamaño, se introdujo en la celda donde estaba el doctor y le atacó con la aguja envenenada, tras recuperar su tamaño habitual. Esto le permitió añadir a su inventario un frasco de amoníaco, una paja y la llave de la cárcel.





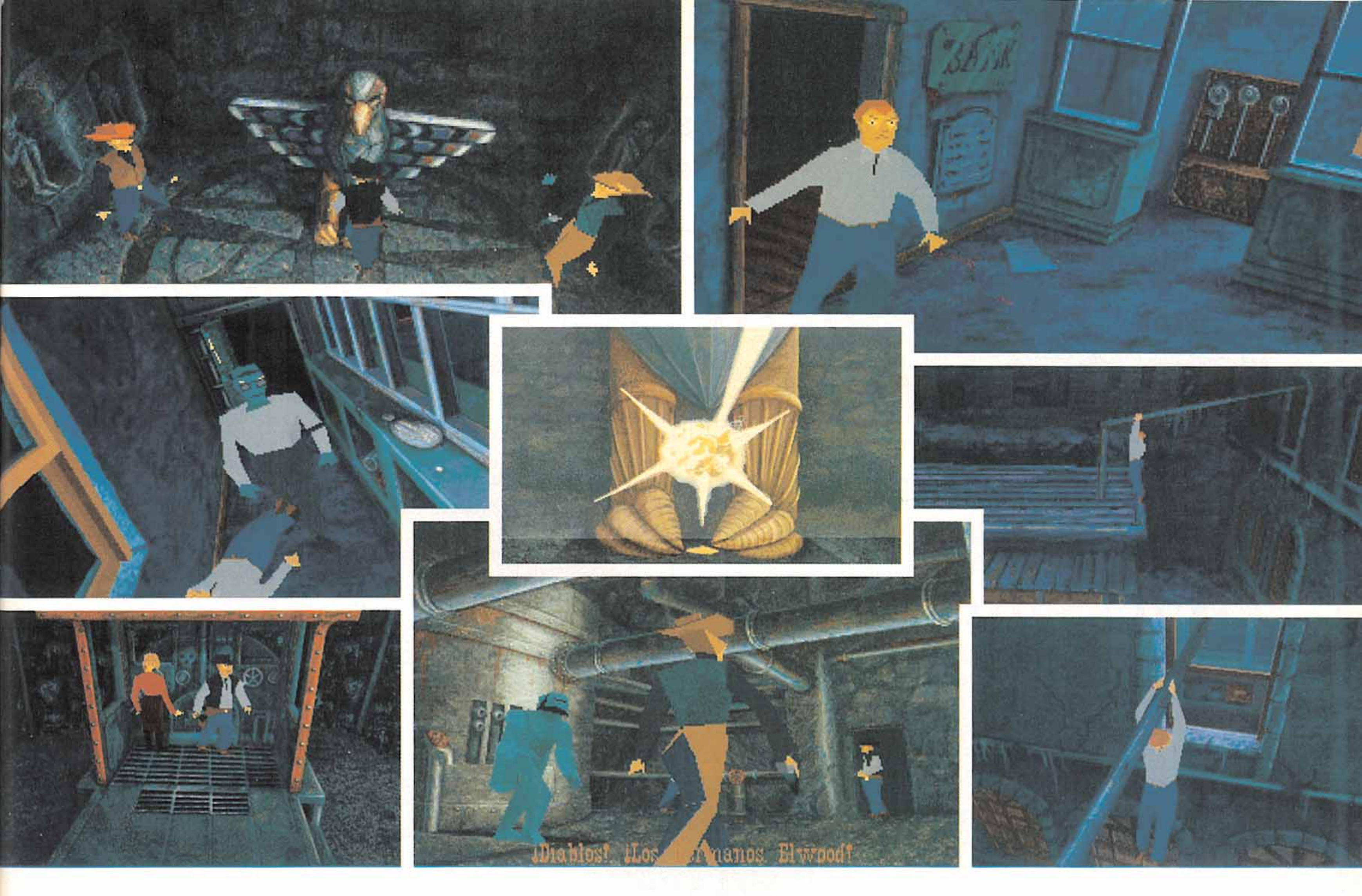




Introdujo de nuevo el veneno en el matraz, pero esta vez aprovechó su pequeñez para colarse por un agujero que había en la pared, al lado de la mesa. Utilizando la paja como pértiga, saltó un precipicio y se apoderó de una poción. Al recuperar su tamaño normal, descubrió que se encontraba en la guarida de un gigantesco hombre-araña, dispuesto a chuparle hasta la última gota de sangre. Sin casi darle tiempo a reaccionar, esquivó sus picotazos y derramó la poción en el charco que hacía las veces de bebedero de la bestia. Cuando ésta tomó un trago, se convirtió en una diminuta amenaza que Carnby aniquiló con la suela de su zapato.

EMILY

La apestosa gruta era en realidad una trampa de la que parecía imposible escapar. En una de las paredes, Ed descubrió un agujero que daba a una caverna donde se encontraban Emily y el endemoniado Jed Stone. Usó el frasco de cola de la araña al lado de la cavidad, en la parte más luminosa, y consiguió escalar la pared.
El momento de la verdad llegaba y los peligros se sucedían uno tras otro. Ahora se trataba de un zombie cuya cabeza reposaba en la esquina opuesta de la habitación. Dado que las armas de Ed sólo parecían hacerle cosquillas, tuvo que ingeniárselas para coger la cabeza, esquivando el cuerpo, y tirarla por el agujero. Antes de salir por la puerta recién abierta recogió un lingote de plomo y un Winchester escondido detrás del yunque. En la siguiente cueva, el mismísimo Li Tung, alias "Cobra", le salió al encuentro, y sólo gracias al Winchester recién adquirido pudo deshacerse de él, recuperando una peluca y una moneda de dólar, que introdujo en el póster de Jed Stone. Unas lúgubres escaleras y una caja de cerillas era lo único que le separaban de su dulce amiga... y del malvado pistolero, que debía haber maquinado algún plan diabólico, ya que se dio a la fuga nada más ver aparecer el rostro asombrado de Carnby, mientras observaba el cuerpo poseído de Emily dentro de una calavera tallada en el suelo, por cuyos conductos fluía el mineral radioactivo. Evitando pisar el mineral, Edward se encaminó hacia el recipiente y lo



encendió con las cerillas, colocando el lingote de plomo en en el molde adecuado. El plomo se fundió, cubriendo el mineral y liberando así del hechizo a Emily, que salió corriendo para terminar desmayándose.

Como la chica estaba fuera de peligro, Carnby decidió perseguir a Jed Stone, atravesando la puerta por la que había escapado, no sin antes recoger el bastón maléfico en que se había convertido el plomo. Ésta se cerró a su espaldas y activó una plancha con pinchos que se acercaba dispuesta a ensartar al bueno de Carnby, mientras un malvado carcelero intentaba entretenerlo. Enseguida, Edward acabó con él y se adueñó de su cuchillo, al mismo tiempo que lanzaba el frasco de amoniaco contra la puerta, para despertar a Emily. Ésta activó la palanca que tenía a su lado y detuvo la plancha mortal.

En el lado opuesto del pasillo, la puerta no tenía cerradura, pero consiguió abrirla apalancando un gancho que colgaba del techo, con ayuda de la peluca. Los goznes rechinaron mientras un halo de malignidad le azotaba la cara sudorosa. Jed estaba cerca.

EL MINERAL RADIACTIVO

Nada más cruzar el portón, Carnby descubrió una gran figura de metal que lo apuntaba con un descomunal revólver. Era, en efecto, Jed Stone, protegido por una armadura metálica que le volvía invulnerable a las armas de fuego. Por si fuera poco, contaba con el apoyo de los hermanos Elwood, dispuestos una vez más a acribillar a balazos a nuestro héroe.

Eso era lo que ellos creían; corriendo como un loco esquivó las balas y se dirigió al tótem que se erguía en el lado opuesto de la sala, donde introdujo el bastón maléfico. El poder del mineral consumió a los miserables hermanos Elwood. Ahora sólo quedaba enfrentarse con Jed Stone, aunque no iba a ser nada fácil acabar con él.

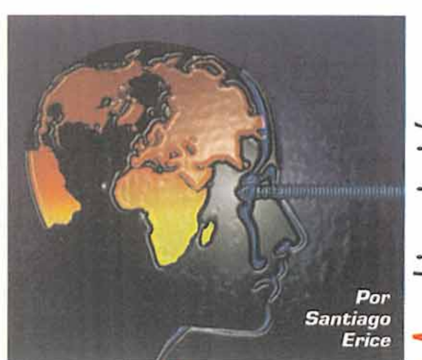
Estudió detenidamente todas sus opciones e ideó un plan desesperado: mientras corría en zigzag para esquivar los balazos, se dirigió al depósito y abrió la llave de paso, inundando una pequeña zanja que corría debajo de unos cables pegados a las pared. Se puso los guantes de goma que encontró cerca de allí y cortó el tendido eléctrico con ayuda del cuchillo, para dejarlo caer estratégicamente en el agua, sin que Jed se diera cuenta. Sin pararse siquiera a respirar, corrió de vuelta a esconderse detrás del tótem, que liberó todo su poder para empujar a Jed encima del agua, donde una terrible descarga eléctrica le hizo regresar al mundo de las tinieblas.

Todavía con una mueca de dolor en su rostro, Carnby recogió un saco de carbón y escapó por la puerta que Emily acababa de abrir, en dirección al tren que les llevaría a ambos hacia la libertad. Una vez más había salido victorioso de su lucha solitaria en la oscuridad.

Todavía con una mueca de horror en su rostro, Carnby recogió un saco de carbón y escapó por la puerta que Emily acababa de abrir, en dirección al tren que les llevaría hacia la libertad. Después de introducir el carbón en la caldera y encenderlo con las cerillas, pulsó la palanca de la derecha, mientras un ensordecedor pitido acompañado de una gran humareda inundaban la cueva.

Una vez más, había salido victorioso de su lucha solitaria en la oscuridad, pero esta vez Emily estaba a su lado y, quién sabe, cualquier cosa es posible cuando se tiene entre los brazos a una estrella de cine agradecida...

J.A.P.



Guitarras y melodías

DULCE MARÍA

De Madrid provienen las canciones de Dulce María registradas en el primer álbum del grupo, «Sabes qué queremos». El cuarteto se ha colgado sobre sus hombros el sambenito de "los Clash de Chamberí" y con tal denominación se ha recorrido todos los garitos donde han admitido sus canciones pop simples, directas y sencillas; retazos de historias cotidianas cantadas en castellano de un realismo amable.

La formación la integran Javier Olmedo (voz y guitarra), Eduardo Morell (guitarra), Sergio Martín (bajo) y Juanma López (batería) y sus temas conjugan las melodías simples y pegadizas, estilo años ochenta, con un toque guitarrero potente –sin llegar a la distorsión grunge–.

Desde una compañía discográfica independiente, que debuta para la ocasión de lanzar al mercado «Sabes qué queremos», Dulce María transmite vitalidad y una energía que algunos creyeron perdida en los grupos de la capital de España con los últimos estertores de la llamada "movida".

La profundidad de España

SINIESTRO TOTAL

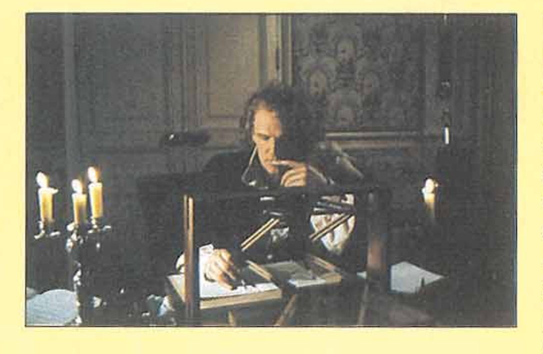


Sólo la deformada visión de Siniestro Total es capaz de explicar la profundidad de España, como el grupo gallego acaba de demostrar –¿cuántas veces van ya?– en su disco más reciente, «Policlínico miserable». Pulpos gigantes y pescadores sin caladeros, ciudades surrealistas como Bilbao, la tele-basura, el Islam y Occidente..., se dan cita a golpe de rhythm and blues, rock and roll o guitarras empapadas de orujo y empanada –calidade gallega, por supuesto– en esta nueva entrega de canciones, que jamás incluirán ni Alejandro Sanz ni Isabel Pantoja en su repertorio.

Siniestro Total vio editado su primer disco en 1.982 y desde entonces ha sobrevivido a cambios de formación, modas, movidas, políticos, cantautores, rockeros y folclóricas. En su seno conviven, sin más aparentes contradicciones que las usuales en estos casos, el punk, el heavy metal, el sonido Memphis, Frank Zappa, Jimi Hendrix, la cerveza y las ostras con albariño. Y lo mejor de todo, es que el cóctel resulta tremendamente divertido.

Unos años que cambiaron el mundo

«JEFFERSON IN PARIS»



El director James Ivory –«Una habitación con vistas», «Regreso a Howards End»– aprovecha en su más reciente película los años –1.784-1.789– en que Thomas Jefferson fue ministro americano ante la corte de Francia –cargo equivalente a embajador– para pintar la crónica de unos tiempos turbulentos y de cambio, que culminarían con la toma de la cárcel de la Bastilla por el pueblo de París. Con este símbolo del absolutismo caía una sociedad vieja, triunfaba la Revolución Francesa y, bajo el lema de "igualdad, libertad, fraternidad", una nueva clase social, la burguesía, se hacía con las riendas de la historia moderna.

«Jefferson in Paris» está protagonizada por Nick Nolte –«El príncipe de las mareas»–, Greta Scacchi –«Presunto Inocente»–, Gwnyneth Paltrow –«Hook»–, Thandie Newton –«Entrevista con un vampiro»– y Seth Gilliam. Ellos dan vida, respectivamente, al futuro presidente norteamericano, una mujer esencial en su biografía, su hija mayor y el esclavo que le acompañó en sus andanzas diplomáticas europeas. Un fresco histórico que pone el acento en la ambientación de una época crucial para comprender el mundo actual, retratada a través de las andanzas personales de unos hombres y mujeres que tuvieron unas vidas fascinantes.



Fascinación brasileña

VÍCTOR COYOTE

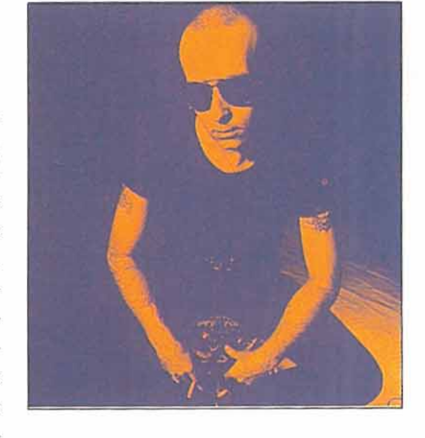


La música brasileña es la más reciente fascinación de Víctor Coyote, y lo demuestra en las dieciséis canciones que conforman el CD «Lo bueno, dentro». Madrid y Sao Paulo unidos en una nueva reivindicación de la música latina, en una apuesta por el baile en contraposición a la marcha, de las caderas ondulantes en vez de los contoneos epilépticos, del ritmo como antídoto contra el desenfreno, de la melosidad por encima del ruido, de la calidez al aire libre bajo el sol como algo más estimulante que la luz artificial en un oscuro y agobiante local.

Es un paso más en la carrera de este tipo que, cuando "lo moderno" iba siempre acompañado de la etiqueta anglosajona, ya anunció que la creatividad y el futuro estaba en la rica tradición del tango, el son, la guaracha, la cumbia..., y la multitud de sonidos que unen la península Ibérica y el inmenso continente latinoamericano. La discografía de Víctor Coyote está formada por «Mujer y sentimiento» (1.985), «Las calientes noches del barrio» (1.987), «De color de rosa» (1.988), «Puro semental» (1.990) y «Tocando sus éxitos» (1.991).

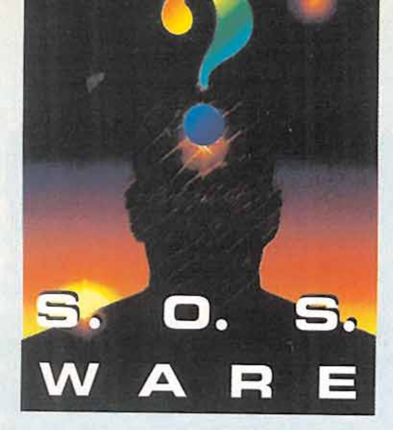
Llorar de exceso de belleza

CORCOBADO



La historia de una mujer que, abrumada ante tanta belleza, llora la primera vez que ve el sol, provocando la conjunción de los rayos de éste y las lágrimas de aquélla la aparición de un arco iris, es la filosofía que inspira el más reciente trabajo discográfico de Corcobado y su banda, Los Chatarreros de Sangre y Cielo. Catorce canciones densas y transgresoras de los más variados estilos musicales, del rock acelerado al más oscuro, de la influencia de una ingenua Nancy Sinatra a la fiereza de Suicide, del contagio de la música disco a aproximaciones muy peculiares al desgarrado sentimiento del bolero. Sonidos que surgen de un bajo, una guitarra o..., una taladradora con la misma pasión y energía, vistiendo unos poemas nada convencionales.

Al cantautor Javier Corcobado siempre le ha acompañado la etiqueta de "maldito", y ni siquiera que sus composiciones hayan sido interpretadas por gente como Danza Invisible, Esclarecidos o Manuel Illán, ha conseguido que los medios de comunicación le retiraran la etiqueta. Grabando discos desde el año 1.985, ha liderado proyectos como «Mar otra vez», «Demonios tus ojos» o «429 Engaños», y se ha hecho acompañar por formaciones como Cría Cuervos o Chatarreros de sangre y cielo.



El calor aprieta cada día más, y se os hace mucho más cuesta arriba el poder terminar vuestras aventuras, esas que tantos quebraderos de cabeza os están dando y que os veis incapaces de terminar... incapaces si no fuera porque en Micromanía os damos las pistas suficientes para resolver vuestras dudas, para haceros pasar de un lugar del cual os resulta imposible salir. Aquí tenéis, un mes más, un pequeño estracto de todas vuestras inquietudes. Disfrutarlas, eso sí, con un aire acondicionado o similar a vuestro lado...

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA - S.O.S. WARE

INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

Abro el cajón del despacho del coronel para coger el pase y no está, ¿qué sucede?

Mario Aguilera Jiménez. Barcelona.

Lo más seguro es que no le hayas dado el cuadro al primer soldado del piso 2.

Le doy cerveza al hombre fuerte del piso 3 y no pasa nada, ¿qué hago?

Juan Fco. Bautista. Málaga.

Dale la cerveza, pero en el trofeo que hay en el despacho, llénalo y dáselo.

¿Para qué sirve el ladrillo suelto que hay en la habitación en la planta 2 del castillo?

Felipe Lozano Martínez. Madrid.

Si lo empujas y sales fuera, lo usas con el látigo para subir al piso de arriba.

KING'S QUEST V

¿Cómo consigo la barca de la playa y qué hago con el hombre que hay en la casa barco?

Fco. Javier Iglesias. Madrid.

En la barca hay un agujero, tápalo con la miel y, para que el hombre te oiga, entrégale la caracola que encontrarás luego.

¿Cómo asusto a la serpiente que me impide el paso hacia el Este?

Felipe Cimiano Richt. Barcelona.

Asústala con la pandereta.

LARRY I

¿Dónde consigo el vino que me pide mi mujer en la habitación del casino?

José Pelayo del Riego. Madrid.

Ve con el taxi a la tienda y llama por el teléfono que hay frente a la casa de vinos.

LOGICAL

¿Podríais darme el código de la pantalla 23?

Alberto Maroto Sánchez. Madrid.

El código es: THREE PATHS.

MANIAC MANSION

¿Cómo se coge el tarro revelador?

Yago Sánchez Steiner. Madrid.

Al cogerlo siempre se te caerá, se romperá y caerá líquido a la rejilla. Entonces, con una esponja del baño, debes ir a las tuberías, a las que se accede por la reja que está en la puerta de entrada a la mansión, la que está a la izquierda. Arranca la reja con tus músculos fuertes que has entrenado antes en la máquina de pesas, entra y absorbe el líquido con la esponja.

MONKEY ISLAND 2

¿Cómo consigo el ingrediente líquido de Largo?

Eduardo Ramos Trula. Santander.

En el bar Largo deja un escupitajo, recógelo con un papel del cartógrafo.

¿Cómo suelto a la mascota del hotel y cómo consigo dinero para el barco?

Alejandro Borges Romero. Tenerife.

Córtale la cuerda a la mascota con el cuchillo de la cocina y trabaja de cocinero para ganar dinero.

¿Dónde hay algo de sus muertos de Largo Lagrande?

Carlos Andrés Ribas. Palma de Mallorca.

En el cementerio, y con la pala del cartel del principio, lo podrás conseguir.

PRINCE OF PERSIA 2

¿Cómo puedo pasarme la pantalla en la que estoy en un tablero de ajedrez?

Jesús Martín Gómez. Madrid.

Para poder pasártela, corre hacia la derecha y destruye tres de las cuatro falsas imágenes; tras esto pulsa repetidamente izquierda, derecha, izquierda, así hasta conseguir que nos volvamos de color azul, en este momento, subiremos a la pantalla que hay encima de ésta y deberemos perseguir al falso doble y pulsar disparo para conseguir así arrojarle la llama azul y acabar con él para siempre.

¿Cómo puedo pasar o matar al esqueleto sin vidas del puente?

Virginia V. López. Madrid.

Para pasarlo deberás pisar una baldosa que hay al principio del puente. Tras esto nos dirigimos rápidamente al esqueleto y luchamos con el mismo, hasta que nos podamos acercar lo suficiente como para poder intercambiar las posiciones. Una vez hecho esto, corre hacia la izquierda y salta pulsando SHIFT+E, de forma que el último pie caiga justo encima de la losa que nos dispara un dardo. Tras esto, no sueltes el SHIFT y agárrate.

SIMON THE SORCERER

¿Cómo uso los gusanos para que se coman la puerta de la casa de la princesa?

David Suárez. La Rioja.

Los gusanos los has de usar desde la parte más alta del edificio, o sea, donde besaste a la princesa, con lo que conseguirás un perfecto pasadizo para todo el edificio.

¿Cómo se usa y para qué sirve la rueda del carromato del pueblo? ¿Para qué sirve la ranifacea?

Tomás Méndez. Alicante.

La rueda no tiene ninguna utilidad a lo largo del juego, salvo la de despistar. Tan extraña planta sólo puede tener extraños efectos, úsala con el druida del pueblo para que te dé la poción de empequeñecer.

SPACE QUEST IV

En los grandes almacenes, me meto en el ARCADE y me persiguen dos policías. Así, me meto en la pista de patinaje, pero me esperan uno a cada lado. ¿Qué puedo hacer?

Sergio Pelayo. Valencia.

Para lograr esquivar a estos dos androides y sus láseres, una vez estés en la pista, sube hacia arriba, al techo del skate. En cuanto ellos estén arriba, vuelve a bajar y podrás usar su nave.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido

Precios con IVA incluido

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

EN MAIL TENDRAS TU ORDENADOR A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO Y "A TU MEDIDA"

Componente	Ptas.	Ejemplo	Ptas.
PLACA	...... Ptas.	486 Dx4 256 Kb VLB	14.990 Ptas.
MICRO	...... Ptas.	INTEL Dx2 66	19.990 Ptas.
CONTROLADORA	...... Ptas.	VLB 2FDD	2.990 Ptas.
DISCO DURO	...... Ptas.	540 Mb	24.990 Ptas.
DISQUETERA	...... Ptas.	FDD 3 1/2	4.990 Ptas.
MEMORIA	...... Ptas.	SIMM 4Mb	21.990 Ptas.
TARJETA DE VIDEO	...... Ptas.	VLB S-3	12.990 Ptas.
MONITOR	...... Ptas.	14" Color	34.990 Ptas.
TECLADO	...... Ptas.	Membrana	2.990 Ptas.
VENTILADOR	...... Ptas.	486	1.490 Ptas.
CAJA	...... Ptas.	Minitorre T-2	7.990 Ptas.
SISTEMA OPERATIVO	...... Ptas.	MS DOS 6.2	5.990 Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)	...... **Ptas.**		**156.380 Ptas.**

Para saber cuánto te cuesta sólo tienes que sumar los componentes **MIRA ESTE EJEMPLO**

Precios con IVA incluido

PLACAS

- PLACA 486 DX4 256 CACHE ZIF VLB ..14.990
- PLACA 486 DX4 256 CACHE ZIF PCI Controladora y Puertos integrados 19.990
- PLACA PENTIUM 256 Caché PCI 28.990
- PLACA PENTIUM 256 Caché Intel Triton .. 39.990

MICROS

- MICRO INTEL DX2-66 .... 19.990
- MICRO INTEL 486 DX4-75 ... 23.990
- MICRO INTEL DX4-100 ...... 34.990
- MICRO INTEL PENTIUM P90 .. 59.990

PC COMPONENTES

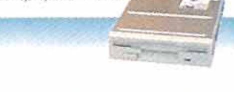


CONTROLADORAS

- CONTROLADORA IDE 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 1.990
- CONTROLADORA VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.990
- CONTROLADORA PCI 2FDD/4HDD/2S/IP/IG 5.490
- CONTROLADORA VLB Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490
- CONTROLADORA PCI Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490

DISQUETERA

- FDD 3,5 1,44 Mb ... 4.990



DISCOS DUROS

- DISCO DURO 850 Mb 39.990
- 1 GIGA 49.990



DICO DURO 540 MB **24.990**

MEMORIA

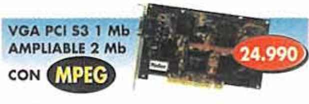
- SIMM 1Mb 30 CONTACTOS 5.990
- SIMM 8Mb 72 CONTACTOS 45.990
- SIMM 16Mb 72 CONTACTOS 72.990



SIMM 4Mb 72 CONTACTOS **21.990**

TARJETAS DE VIDEO

- VGA VLB S-3 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990
- VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb 14.990
- VGA VLB CIRRUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990



VGA PCI S3 1 Mb AMPLIABLE 2 Mb CON MPEG **24.990**

MONITORES

- PROVIEW 14" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM BAJA RADIACION 34.990
- PROVIEW 15" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM BAJA RADIACION 54.990



TECLADO

- TECLADO 102 TECLAS MEMBRANA 2.990
- TECLADO MECANICO 3.990



VENTILADORES

- VENTILADOR 486 ...... 1.490
- VENTILADOR PENTIUM 1.990

SISTEMA OPERATIVO

- MS DOS 6.2 ...... 5.990
- MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.11 ...... 16.990

CAJAS

SOBREMESA T1 -7.990 SOBREMESA W1 -7.990 SOBREMESA DELUXE -9.990
MINITORRE T2 -7.990 MINITORRE W2 -7.990 MINITORRE DELUXE -9.990











Genius

SCANNERS







Sound BLASTER

Sound BLASTER AWE32



45.900

LA ULTIMA GENERACION DE TECNOLOGIA DE SONIDO "WAVEFFECTS" PERMITE LA PRODUCCION DE SONIDOS EN ESTEREO CON CALIDAD DE ORQUESTA (128 INSTRUMENTOS)
ESTA TARJETA DESTINADA EN PRINCIPIO A LOS PROFESIONALES, PERMITIRA A UN SIMPLE AFICIONADO DISFRUTAR DE LO MEJOR DE LA MULTIMEDIA HOY EN DIA.INCLUYE 3 INTERFACE CD-ROM, VOICE ASSIST, TEXT ASSIST, ETC.

Sound BLASTER 16 Value Edition ¡Nueva!

IDE CD-Interface

17.990

- INTERFACE PARA UNIDADES CD-ROM IDE
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 8 Y 16 BITS. DESDE 5 HASTA 44.1 KHZ
- SINTETIZADOR DE MUSICA OPL3 FM ESTEREO MEJORADO CON 20 VOCES Y 2 OPERADORES O CON 11 VOCES Y 4 OPERADORES
- ENTRADA DE LINEA ESTEREO, SONIDO CD ESTEREO, MICROFONO Y MIDI/JOYSTICK
- BIBLIOTECA DE PROGRAMAS DE TRATAMIENTO DE DATOS DE AUDIO:
-UTILIDADES DE DOS: CREATIVE RECORD, MIX AND PLAY, CREATIVE MIXER, CREATIVE QUICK CD, CREATIVE INTELLIGENT ORGAN.
-UTILIDADES DE WINDOWS: CREATIVE ENSEMBLE AV, CREATIVE WAVE STUDIO 2.0, CREATIVE SOUNDO LE, CREATIVE MOSAIC.
-SOFTWARE DE SINTESIS DE VOZ: TEXT ASSIST, CREATIVE TALKING SCHEDULER.

S.B. AWE 32 Value Edition ¡Novedad!



34.990

KIT CD-ROM



25.990

VIDEO BLASTER MP 400

DESCOMPRESION MPEG PARA LA VISUALIZACION DE SECUENCIAS DE VIDEO
VISUALIZA IMAGENES EN MOVIMIENTO EN EL PC CON UNA EXCEPCIONAL CALIDAD DE IMAGEN. IDEAL PARA APLICACIONES DE VIDEO INTERACTIVO Y PARA LA VISUALIZACION DE TITULOS DE VIDEO EN EL FORMATO VIDEOCD

54.900

DISCOVERY CD 16 Value edition



Sistema Multimedia con un fascinante software

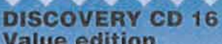
- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM.
- ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE: UTILIDADES DE CREATIVE.

SUPER PRECIO **39.990**

MPC2 Multimedia PC · Photo CD · Microsoft Windows Compatible

...y ahora también incluye:

ENGLISH TO TOUCH · MAHJONG · AIR COMBAT · WING COMMANDER II · ULTIMA VII · ULT. UNDERWORLD II · POPULOUS II · SEVEN CITIES OF GOLD · SHADOW CASTER · SPACE HULK



4X Multimedia Home CD

74.900

WORKS · PUBLISHER · DESIGN PACK · ENCARTA 95 · BOOKSHELF 94
ANCIENT LANDS · CINEMANIA 95 · MUSICAL INSTRUMENTS · SCENES · ANIMALES PELIGROSOS · GOLF





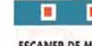






IMPRESORAS





STYLUS – EPSON – INYECCION COLOR COLOR **94900** – INYECCION NEGRO 800 + **45900**




HP 540 – HEWLETT PACKARD – **54900**




DESKJET 660 C – HEWLETT PACKARD – INYECCION EN COLOR **74900**



BJ 200 EX – Canon – INYECCION NEGRO **45990**



BJC 400 COLOR – Canon – INYECCION EN COLOR **67990**

PRODUCTOS PRIMAX



ESCANER DE MANO – ESCANER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE **9.900** – ESCANER COLOR 24 BITS 16.8 M. DE COLORES **24900**



ESCANER MOTORIZADOS – ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS **36900**



RATON 3 BOTONES – **1.990**



ALTAVOCES – 60W **5990** – 120W **8990**




CONTROL PAD FIRESTORM
- 1 JUGADOR CON CABLE **2100**
- 1 CONTROL PAD POR INFRARROJOS **5900**
- 2 CONTROL PAD POR INFRARROJOS **8500**

TODOS LOS ESCANER INCLUYEN OCR

JOYSTICKS

ANALOG EDGE II- 3900 · ANALOG GRAVIS- 7990 · AVENGER PRO- 3495 · DIGITAL PROPAD- 3990 · FLIGHTSTICK- 11500 · MEGAGRIP VIII- 3995









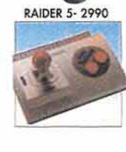

MEGAPAD VII- 3595 · MEGASTICK III- 1895 · PAD GRAVIS- 4500 · PC MISSION- 2990 · PC RAIDER- 4290 · PHANTOM 2- 3490








PYTHON- 1995 · RAIDER 5- 2990 · STARFIGHTER 5- 2595 · SUPER WARRIORS- 3995 · TELEMACH- 6900 · TORNADO- 3490









MAIL VxC
VENTA POR CORREO
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
¡ATENCION!
CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL
SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: (91) 380 28 92
¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido
902 171 819
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49• TEL: (91) 380 28 92
VIDEO
RECORD OF THE LODOSS WAR 3
NOVEDAD MANGA DEL MES
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS
DB Z11 ESTALLA EL DUELO
DB Z12 - GUERREROS DE PLATA
DB Z13 ULTIMO COMBATE
DB Z14 - UN FUTURO DIFERENTE
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS
PVP - 1.995
GUYVER
NOVEDAD ANIME DEL MES
UROTSUKIDOJI
UROTSUKIDOJI 2
UROTSUKIDOJI III part 1
UROTSUKIDOJI III part 2
UROTSUKIDOJI III part 3
UROTSUKIDOJI III part 4
PVP - 1.495
PVP - 1.995
PVP - 2.495
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESSED 2.995
DANGAIOH 2.995
DEVIL MAN 2.995
DEVIL MAN 2 1.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 4 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MACROSS PLUS 1.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MARIS" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
NINJA SCROLL 2.995
ODIN 2.495
PAT LABOR 2.995
PROYECTO A-KO 2.995
RECORD OF THE LODOS WAR 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROYAL SPACE FORCE 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
TOKIO BABYLON 2 1.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
CUFIN III (LA CONSPIR. DE FUMA) 2.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
OH MY GOODESS 2.995
OH MY GOODESS (3Y4) 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2.995
RECORD OF THE LODOSS WAR 2 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
STRONG VIDEO
BOILING POINT 2.995
BRAINDEAD 2.995
EL REY DE LA MUERTE 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GODZILLA CONTRA MOTHRA 2.995
GUNHEAD 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
NEKROMANTIK (VOSE) 2.995
NEKROMANTIK 2 (VOSE) 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
ROBOCOP 6 2.995
SONATINE 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2995
CITY HUNTER 1995
DIGTAL DEVIL STORY 2495
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
GREEN LEGEND RAN 1 1995
GREEN LEGEND RAN 2 1995
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C 1.495
MEGA DRIVE 12.990
SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS 4 JUEGOS 14.990
GAME GEAR 14.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores 8.990
GAMEBOY 6.990
AMARILLA BLANCA NEGRA ROJA VERDE TRANSPARENTE
DISCOS VIRGENES
DISCOS 3 1/2 CAJA DE 10 595
TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX
A 395 Ptas.
¡CONSULTANOS!
SEGA SATURN
CONSOLA PAL 69.900
CONSOLA PAL + VIRTUA FIGHTERS 79.900
CLOCKWORK KNIGHT
DAYTONA USA
VICTORY GOAL
VIRTUA FIGHTER
Versión española ¡Ya disponible!
P.V.P. - 11.990
ARCHIVADORES
MULTIBOX 90 31/2 2495
MULTIBOX 20 CD 3245
EUROBOX 50 3 1/2 750
EUROBOX 100 3 1/2 850
ARMARIO 36 CD'S 3995
EUROBOX 24-32 CD 1475
EUROBOX 12-16 CD 950
DISK CUBE 15 3 1/2 795
PORTIBOX 12 CD 1995
TORRE DOBLE 120 CD'S 6995
MAGIC BOX 5 3 1/2 575
CAJA 1 CD PACK 5 495
CAJA 2 CD's PACK 5 795
LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO
• DISCO LIMPIADOR 3 1/2 815
• CD LIMPIADOR 1675
• KIT LIMPIEZA CD 815
• LIMPIADOR DE SUPERFICIES 815
FLIP DISK CD'S 12 1995
FLIP DISK CD'S 24 3195
FLIP CD ROM 12 1995
FLIP CD ROM 24 3195
CD ROM
PACKS DE SHAREWARE
Contienen: •JUEGOS EDUCATIVOS •PROGRAMAS GRAFICOS •CLIPARTS •BASES DE DATOS •PROCESADORES DE TEXTO •UTILIDADES DOS Y WINDOWS •COMUNICACIONES Y MUCHOS MAS...
CICA SHAREWARE FEB 95 2.990
PEGASUS 5.0 4.990
TOO MUCH SHAREWARE 3.990
NIGHT OWL 3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO 3.990
CICA WINDOWS 3.990
WORLD OF SHAREWARE 4.990
SUPER PACK Contiene 3 CD
¡OFERTA INCREIBLE!
6 PACKS DE SHAREWARE TODOS POR 4.990
BEST OF SHAREWARE 13
SHAREWARE 4
THE BEST OF GAMES 2
WINDOWS & OS/DOS
THE BEST OF BBS
MODEM MADNESS
ARCADE COMPANION 1.990
ARCADE COMPANION Vol 2 1.990
WORLD OF WINDOWS POWER GAMES 3.990
WINDOWS POWER GAMES 80 JUEGOS PARA WINDOWS 3.990
101 ONLY THE BEST GAMES 2.990
101 ONLY THE BEST GAMES #2 2.990
EXPLOSSION 3 4.900
• MAS DE 600 Mb.
• SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II
• EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
• ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS
SHARESPAÑOL 3.990
SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.
TOP 200 DOS Vol 3 2.990
TOP 100 WINDOWS Vol 3 2.990
200 WINDOWS GAMES 2.990
UTILIDADES • APLICACIONES
METAMORF 3 4.750
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA
MORPHOLOGY 101 6.990
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS INCLUYE TUTORIAL ANIMACIONES Y EJEMPLOS
VISTA PRO 13.990
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D
VR WORKSHOP 6.990
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D
UTILITIES PLATINUM 1.990
POWER UTILITIES 2.490
LINUX DEVELOPER RESOURCER 4.990
LINUX DEVELOPER KIT 4.990
500 FONTS 2.990
CLIP ARTS&FONTS 2.990
4000 ICONS 2.990
How to Create MULTIMEDIA 3.990
ANIMATION How to CD 3.990
IDIOMAS
HABLEMOS INGLES 9.990
• CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA.
• 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
• VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
• EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
• EJERCICIOS GRAMATICALES
DICTIONARIES & LANGUAGE 9.990
IDIOMAS MULTIMEDIA
JUNIOR 6.295
ADULTOS 7.195
• INGLES • FRANCES • ALEMAN
OS/2 WARP VERSION 3 9.400
• SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
• EJECUTA APLICACIONES DE DOS Y WINDOWS
• AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
• LENGUAJE REXX
• PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL INCLUIDOS:
PROCESADOR DE TEXTOS COMUNICACIONES
HOJA DE CALCULO ENVIO/RECEPCION DE FAX
BASE DE DATOS CONEXION COMPUSERVE
INFORMES/AGENDA CONEXION INTERNET
EDUCATIVOS PC/CD
ADIBU CALCULO - LECTURA
ADI MATEMATICAS PC
ADI LENGUA PC
ADI INGLES PC
1º PRIMARIA PC - 7600
1º PRIMARIA CD - 8600
2º PRIMARIA PC - 7600
2º PRIMARIA CD - 8600
2º CICLO PRIM - 7600
3º CICLO PRIM - 7600
1º CICLO SEC. - 7600
2º CICLO SEC. - 7600
3º CICLO PRIM - 7600
1º CICLO SEC. - 7600
2º CICLO SEC. - 7600
COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL
ARTHUR'S BIRTHDAY
LITTLE MONSTER
RUFF'S BONE
SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR
TIO ARCHIBALD
6.295
Microsoft Windows 95
Ya llega...
Lanzamiento en España: 6 de Septiembre
Haz ahora tu reserva
1.000 Ptas.
a descontar del precio final del Microsoft Windows'95
Precio Final 19.900 Pts. (IVA Incluido)
Y consigue...
Una camiseta y una alfombrilla
PUEDES HACER TU RESERVA EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y EN PEDIDOS TELEFONICOS, POR MODEM O POR CORREO. (PAGO CONTRARREMBOLSO DE 1.000 PTAS)

¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS
TEL: (91) 380 28 92

Ven a conocer los Centros Mail, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios. Y si no tienes un Centro Mail próximo, puedes hacer tu pedido por correo



Centros Mail en España





¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?

LAS OFERTAS EN CD-ROM AL MEJOR PRECIO

Pasa la página
En novedades PC-CD hay más títulos

OFERTAS CD-ROM

AHORA MAS BARATOS, TODOS LOS JUEGOS AL MEJOR PRECIO



REBEL ASSAULT — OFERTA 3.490



RISE OF THE ROBOT — OFERTA 2.990



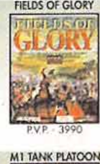









Título	Precio
B-17 FLYING FORTREES	P.V.P. - 1995
BLUE FORCE	P.V.P. - 4995
CAMPAING I	P.V.P. - 3990
CORRIDOR 7	P.V.P. - 2995
CRUISE FOR A CORPSE	P.V.P. - 1995
DRAGON'S LAIR	P.V.P. - 4990
DOG FIGHT	P.V.P. - 1995
F1 GRAND PRIX	P.V.P. - 1995
F-117A	P.V.P. - 1995
F 15 STRIKE EAGLE II	P.V.P. - 1995
F 15 STRIKE EAGLE III	P.V.P. - 1995












Título	Precio
F 19 STEALTH FIGHTER	P.V.P. - 1995
FALCON 3.0	P.V.P. - 3990
FIELDS OF GLORY	P.V.P. - 3990
GREAT NAVAL BATTLES 2	P.V.P. - 4990
GUNSHIP 2000	P.V.P. - 1995
HARPOON	P.V.P. - 3095
HARRIER JUMP JET	P.V.P. - 1995
HIGH COMMAND	P.V.P. - 3095
INHERIT THE EARTH	P.V.P. - 2995
JUTLAND	P.V.P. - 2990
LARRY I	P.V.P. - 1995
LAWNMOWER MAN	P.V.P. - 3990
LEMMINGS 1 & 2	P.V.P. - 4495













Título	Precio
LINKS	P.V.P. - 1995
LOOM	P.V.P. - 4995
M1 TANK PLATOON	P.V.P. - 1995
MAD DOG MC CREE	P.V.P. - 3990
MAD DOG MC CREE II	P.V.P. - 4990
MEGARACE	P.V.P. - 4990
MICHAEL JORDAN	P.V.P. - 2990
MONKEY ISLAND	P.V.P. - 4995
STRIKE COMMANDER	P.V.P. - 2990
SYNDICATE	P.V.P. - 2990
PATRIOT	P.V.P. - 3095
PIRATES	P.V.P. - 1995
PIRATES GOLD	P.V.P. - 1995



Título	Precio
PRIVATEER	P.V.P. - 2990
REUNION	P.V.P. - 4990
SEAL TEAM	P.V.P. - 2990
SHADOW CASTER	P.V.P. - 2990
SPACE QUEST I	P.V.P. - 1995
SPACE QUEST IV	P.V.P. - 2990
SPACE SHUTTLE	P.V.P. - 3095
TASK FORCE	P.V.P. - 1995
THE 7TH GUEST	P.V.P. - 4990
THE JOURNEYMAN PROYECT	P.V.P. - 3990
TORNADO	P.V.P. - 4750
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	P.V.P. - 4990
WING COMMANDER II	P.V.P. - 2990

OBRAS DE CONSULTA CD



LA MAQUINA DEL TIEMPO
IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA
8500

DIDACTA
DICCIONARIO ENCICLOPEDICO
- 125.000 ENTRADAS
- PERSONAJES ILUSTRES, ACONTECIMIENTOS HISTORICOS, PAISES, ETC.
- SISTEMA DE BUSQUEDA INSTANTANEA

15195



LA EDAD DEL ORO del Pop español
11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!
4.445

MUSEO DEL PRADO
VISITA EN REALIDAD VIRTUAL POR LAS SALAS DE VELAZQUEZ
4.950
CON LA CALIDAD DINAMIC MULTIMEDIA



BIBLIOTECA HISPANO AMERICANA
INCLUYE 50 GRANDES OBRAS DE LAS LETRAS HISPANO-AMERICANAS
6.990

PINACOTECA
- 800 PINTORES
- BIOGRAFIA Y OBRA
- CIENTOS DE IMAGENES
- CURSO DE HISTORIA DE LA PINTURA

1.990





DISCOVERY
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIA INTERACTIVA
11990

MOTORCYCLE WORLD
6495

ENCICLOPEDIA TEMATICA
ARGOS VERGARA ZOOLOGIA
9.990

OBRAS DE CONSULTA CD

ANAYA INTERACTIVA






Título	Precio
AV. CUERPO HUMANO	10795
AV. ESPACIO	8995
AV. INSECTOS	6995
AV. MUNDO SUBMARINO	8995
TEATRO MAGICO	7195

ZETA MULTIMEDIA

COMO FUNCIONAN LAS COSAS — INGLES Y CASTELLANO — 14900
MAS DE 200 INVENTOS, DESDE EL TELEFONO AL TELESCOPIO, PASANDO POR LA BOMBILLA O EL LASER.

POLIZON — INGLES Y CASTELLANO — 14900
UNA FORMA DIVERTIDA DE REVIVIR BATALLAS Y AVENTURAS NAVEGANDO A BORDO DE UN NAVIO DE GUERRA DEL SIGLO XVIII

EL CUERPO HUMANO — INGLES Y CASTELLANO — 14900
UN VIAJE APASIONANTE PARA DESCUBRIR DONDE SE ENCUENTRA CADA UNA DE SUS PARTES, COMO SON Y PARA QUE SIRVEN

Título	Precio
EL SISTEMA SOLAR	CD ROM - 7990
CUERPO HUM. (INNOVA)	CD ROM - 9990
GEOGR. FISICA ESPAÑA	CD ROM - 5990
EL MUNDO DE LOS MINERALES	CD ROM - 9990
GEOLOGIA	CD ROM - 5990






ESCAPA CON VIDA — 7.995

GUINES 94 — 10795

WOODSTOCK — 7845

OBRAS DE CONSULTA PC3





Título	Precio
EL CUERPO HUMANO SP	PC 3 - 4950
LOS PLANETAS	PC 3 - 4950
LOS OVNIS	PC 3 - 4950
EL ORDENADOR	PC 3 - 4950
CITY PLUS	PC 3 - 2750

CITY PLUS: MADRID, BARCELONA, SEVILLA, VALENCIA, ALICANTE, BILBAO, ZARAGOZA

AMIGA

Título	Precio
7 COLORS	995
9 LIVES	995
ARACHNOPHOBIA	995
ATOMINO	975
BLOB	995
BUMPY'S ARCADE FANTASY	995
BUNNY BRICKS	995
CRAZY CARS III	995
CYBERCON III	975
DARKMAN	975
DICK TRACY ADVENTURES	995
DONALD Y EL ALFABETO MAGICO	995
EXTASY	995
FLIP-IT & MAGNOSE	975
GOOFY Y EL TREN EXPRESO	995
JUDGE DREED	975
MUDS	975
PUTTY	995
SUPER CAULDRON	995
TINY SKWEEKS	995
VAXINE	975
WILD WHEELS	995
WWF WRESTLEMANIA	995

ADULTOS

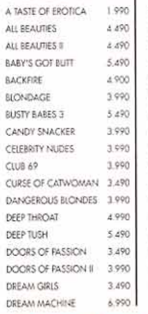
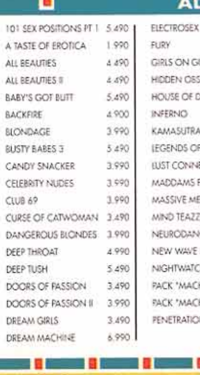
PACK 6 CD ROM — NOVEDAD — 6.990
- A TASTE OF EROTICA
- BIKER BABES
- DIGITAL DANCING
- INSATIABLE
- LEGEND 4
- LEGEND OF PORN 2

AZ MULTIMEDIA — Voces en castellano



JUEGO DE LA OCA — 6.990
SEX CASTLE — 6.900

Título	Precio	Título	Precio
LOVE PYRAMID	6.900	SEXY ZAPPING	5.900
UP & DOWN LOVE	6.800	SEX MOTEL	5.900


Título	Precio	Título	Precio	Título	Precio
101 SEX POSITIONS PT I	5.490	ELECTROSEX	3.990	PLEASURE ISLAND	3.990
A TASTE OF EROTICA	1.990	FURY	5.990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3.490
ALL BEAUTIES	4.490	GIRLS ON GIRLS	3.990	SEX & GAMES	3.990
ALL BEAUTIES II	4.490	HIDDEN OBSESSIONS	3.490	SEX	3.490
BABY'S GOT BUTT	5.490	HOUSE OF DREAMS	3.490	SEX IN DANGEROUS PLACES	3.990
BACKFIRE	4.900	INFERNO	5.990	SEX THERAPY	6.990
BLONDAGE	3.990	KAMASUTRA	4.490	SEXIEST WOMEN ON CD	2.490
BUSTY BABES 3	5.490	LEGENDS OF PORN II	2.990	SEYMORE BUTTS	6.990
CANDY SNACKER	3.990	LUST CONNECTION	5.990	SINDY DOES IT ALL	4.990
CELEBRITY NUDES	3.990	MADDAMS FAMILY	5.990	SUPERMODELS EXOTIC	3.990
CLUB 69	3.990	MASSIVE MELONS	3.990	SUPERSTARS OF PORN	3.990
CURSE OF CATWOMAN	3.490	MIND TEAZZER	4.990	SWEET CHEEKS	4.990
DANGEROUS BLONDES	3.990	NEURODANCER	6.990	THE ADV. OF SNATCHMAN	6.990
DEEP THROAT	4.990	NEW WAVE HOOKERS 2	3.490	THESE BOYS ARE BAD	3.990
DEEP TUSH	5.490	NIGHTWATCH	4.990	VAMPIRE'S KISS	6.490
DOORS OF PASSION	3.490	PACK "MACHINE 6 PACK"	6.990	VIRGINS 2	5.990
DOORS OF PASSION II	3.990	PACK "MACHINE 6 PACK 2"	6.990	VIRTUAL DIRECTOR	4.990
DREAM GIRLS	3.490	PENETRATION	3.990	WANDER LUST	5.990
DREAM MACHINE	6.990				

PACK DE JUEGOS CD

World of Flight Simulator — 4.990
2 CD ROM CON 10 SIMULADORES DE VUELO. DEMOS, ESCENARIOS, MISIONES, TRUCOS.
MOPAG.

PACK GOLDEN 10 COMPILATION — 4.990
- RAILROAD TYCON
- SILENT SERVICE II
- RED STORM
- GUNSHIP
- MIG 29
- KICK OFF 2
- FIRST SAMURAI
- THE PERFECT GENERAL
- CHESS PLAYER 2150
- MEGALOMANIA

TOP TEN PACK — 5.990
- CHUCK YEAGUER'S
- PGA TOUR GOLF
- WING COM. II
- ULTRABOTS
- KASPAROV
- ULTIMA VII
- SEAL TEAM
- INDIANAPOLIS 500
- GRAND SLAM
- BRIGE II







EXPLORER PACK — 6.990
- LOON MAGIC
- SUPER TOONS 2
- VIRTUAL GALAXY
- WORLD OF MOTION
- FONT PRO 2
- BEYOND THE WALL OF STARS
- COOL SCREEN BACKGROUNDS
- FIMFEST COMEDY CLASSICS
- SOUND LIBRARY PRO
- THE BEST OF PHOTO PRO

MEGAPACK 11 Volumen 2 — 6.990
- JURASSIC PARK
- COMPUSERVE STARTER CD
- BODYWORKS VOYAGER
- SLEEPWALKER
- RETURN TO RINGWORLD
- SHADOWLANDS
- SPECTRE VR
- THE PSYCHOTRON
- JUTLAND
- CYBERPLASM
- MICROCOSM

MEGAPACK 11 — 6.990
- LINKS
- AUDOBON'S BIRDS
- AUDOBON'S MAMMALS
- DINOSAUR SAFARI
- ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
- FREAKIN FUNKY FUZZBALLS
- IMAGINATION
- MIKE DITKA FOOTBALL
- TEST DRIVE III
- F-14 TOMCAT
- VIRTUAL MURDER 2

5FT PACK 10 CD-ROM Special Edition — 5.990
- BEYOND PLANET EARTH
- MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
- HELL CAB
- PHOTO MORPH & CONVERSION ARTIST
- 1994 SPORTS ILLUSTRATED
- WHO SHOT JHONNY ROCK?
- PRINT MASTER GOLD
- CORRIDOR 7
- NATIONAL PARK OF AMERICA
- SING A LONG KID V.2

ULTIMATE GAMES COLLECTION — 5.990
- JET FIGHTER II
- QUANTUNGATE
- SPEAR OF DESTINY
- SPECTRE UR
- WARLOCK
- ULTIMA I

OPERA 25 — 2.695
- LA ABADIA DEL CRIMEN
- GOODY / • MOT
- LIVINGSTONE SUPONGO
- BASKET
- FUTBOL
- LA COLMENA





5FT PACK 10 CD-ROM volumen 1 — ¡SUPER PRECIO! 4.990
- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- WORLD ATLAS
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

5FT PACK 10 CD-ROM volumen 2 — 5.990
- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- ARTS AND LETTERS
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

8 CD-ROM — MILE HIGH CLUB — 5.990 — 8 CD-ROM
WING COMMANDER · F14 TOM CAT · MEGAFORTRESS · WING COMM. ACADEMY · MIG 29 · JET FIGHTER II · ATACK · HEROES OF 357TH

TREASURE PACK — 6.990
- CLIP ART NOVICE
- CD FUN HOUSE 9.0
- PHOTO PRO VOLUME 3: FLOWERS
- NEWSBYTES
- SUPERTOONS
- QUICK TOONS 1:CARTOON CLASSICS
- WASHINGTON TIMES: 1994 EDITION
- PHOTO PRO VOMUME 3: PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS: SURREAL IMAGERY
- FONT PRO VOLUME 1: THE ESSENTIALS







16 TITLES volumen 1 — 9.990
- THE ANIMALS
- WORLD ATLAS
- SPACE ENCYCLOPEDIA
- WORLD CUP USA 94
- WRITER OLYMPICS
- LINKS
- THUNDER HAWK
- CURSE OF ENCHANTIA
- JAMES POND 2
- OUT RUN
- PRINT & PAINT POWER
- IT'S ALL RELATIVE
- MICHAEL JACKSON
- PHIL COLLINS
- MADONA
- JOHNNY CASTAWAY



¡Haz tu pedido por teléfono!



902 171 819

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 H.

FAX: (91) 380 34 49
TEL: (91) 380 28 92

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME-PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION - GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUI[...] • TRICK OR TREAT • UFO - GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGANY DE TRICK OR T[...]

TOMO 8 - 2995
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC/COMPATIBLES
AL-QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2-GUIA DEL J[...], DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNE[...] PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER-GUIA DEL JUEGO, UN[...]

TOMO 9 - 2995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INFERNO, THE LITTLE BIG ADVENT[...], KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS, POLICE QUEST IV, SYSTEM SHOCK, LEMMINGS, W[...] RAVAGER, WING COMMANDER III, MAPAS DE WAKE RAVAGER Y DE SYSTEM SH[...]

TOMO 10 - 2995
ALONE IN THE DARK 3, BUREAU 13, COMANDER BLOOD, CYBERIA, HELL, LORDS [...] THE REALM, PANZER GENERAL, RETRIBUTION, RISE OF THE TRIAD, THE BIG [...] ADVENTURE, WARCRAFT







Friendware

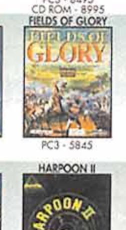
- BLAKE STONE — SHAR-750/REG-4500
- BOPPIN — REGISTRADA-4200
- EPIC PINBALL — SHAR-750/REG-9600
- HOCUS POCUS — SHAR-750/REG-4500
- JAZZ JACKABBIT — SHAR-750/REG-6500
- MYSTIC TOWERS — SHAR-750/REG-4500
- NEO BOOK — REGISTRADA-8600
- NEO PAINT — SHAR-750/REG-7500
- NEOSHOW — REGISTRADA-7990
- ONE MUST FALL — SHAR-750/REG-5990
- PLANET STRIKE — REGISTRADA-4990
- QUICK MENU III — SHAR-750/REG-6200
- RAPTOR — SHAR-750/REG-4990, CD ROM-6990
- RISE OF THE TRIAD — SHAR-750/REG-7450, CD ROM-7990
- SANGO FIGHTER — SHAR-750/REG-3990
- SPEAR OF DESTINY — REGISTRADA-6990
- WACKY WHEELS — SHAR-750/REG-4990, CD ROM-6990
- WOLFENSTEIN 3D — REGISTRADA-6500


















- 1942 — PC3-7195, CD ROM-8995
- ACES OF THE DEEP — PC3-7495, CD ROM-8495
- ACTION SOCCER — CD ROM-5995
- ALIEN BREED 2 — PC3-6495, CD ROM-7495
- ALIEN OLYMPICS — PC3-5495, CD ROM-5995
- ALL WORLD OF LEMMINGS — PC3-5395/CD-6295
- ALONE IN THE DARK 3 — CD ROM-6995
- ARCADE POOL — PC3-3595
- ARCTIC MOVES — PC3-1795
- ARE YOU AFRAID OF THE DARK? — CD ROM-8495
- BC RACER — PC3-4495, CD ROM-5495
- BATTLE BUGS — PC3-6495, CD ROM-6495
- BATTLEDROME — PC3-6495, CD ROM-6495
- BIOFORGE — CD ROM-6990
- BODY COUNT — PC3-5845, CD ROM-6295
- BREAKTHRU — PC3-4945
- BUREAU 13 — PC3-5995, CD ROM-6495
- BUZZ ALDRIEN'S RACE INTO SPACE — CD ROM-8545
- CAMPAING II — PC3-8095
- CD BASKET — CD ROM-4445
- CHAOS CONTROL — CD ROM-7495
- CHESSMASTER 4000 TURBO — PC3-6295, CD ROM-6745
- CRYSTAL CALIBURN PINBALL — PC3-5990
- CLUB DEAD — CD ROM-8495
- COLONIZATION — PC3-6745, CD ROM-6995
- COMBAT AIR PATROL — PC3-5395, CD ROM-6495
- COMMANDER BLOOD — CD ROM-7495
- CREATURE SHOCK — CD ROM-9495
- CRIME PATROL — CD ROM-8995
- CRUSADERS DARK SAVANT — PC3-4295, CD ROM-4295
- CYBERIA — CD ROM-9495
- CYBERWAR — CD ROM-10795
- CYCLEMANIA — CD ROM-6295
- CYCLONES — CD ROM-6495
- D-DAY — PC3-5395
- DARK FORCES — CD ROM-7495
- DARK SEED — CD ROM-7195
- DAWN PATROL — PC3-7645, CD ROM-7645
- DAY OF THE TENTACLE — PC3-6995, CD ROM-6995
- DESCENT — PC3-8495, CD ROM-8995
- DESERT STRIKE — PC3-4195, CD ROM-4445
- DIRECTOR'S LAB — CD ROM-8495
- DISCWORLD — PC3-7495, CD ROM-8495
- DOMINUS — CD ROM-7495
- DR. RADIAKI — CD ROM-5995
- DRAGON LORE — CD ROM-8995
- DREAMWEB — PC3-7645, CD ROM-7645
- DUNGEON MASTER II — PC3-CONS, CD ROM-CONS
- EARTHSIEGE — PC3-6495, CD ROM-7495
- ECSTATICA — CD ROM-8095
- FALCON GOLD — CD ROM-9895
- FIELDS OF GLORY — PC3-5845
- FIFA SOCCER — PC3-5395, CD ROM-5395
- FIGHTER WING — CD ROM-6995
- FLEET DEFENDER — PC3-7195, CD ROM-8995
- FLIGHT LIGHT — CD ROM-7495
- FLIGHT SIMULATOR 5.1 — PC3-6995, CD ROM-8995
- FLIGHT UNLIMITED — CD ROM-7495
- FREDDY PHARKAS — PC3-6495, CD ROM-7495
- FRONT LINES — PC3-5495, CD ROM-5495
- GABRIEL KNIGHT — PC3-7995, CD ROM-9795
- GENESIA — PC3-5395
- GUILTY — PC3-6495, CD ROM-7495
- HARPOON II — PC3-8995
- HELL — CD ROM-6995
- HELL CAB — CD ROM-7990
- HIGH SEAS TRADER — PC3-5495, CD ROM-5495
- HI-OCTANE — CD ROM-7495
- INDY CAR — PC3-6295
- INFERNO — CD ROM-8095
- INT. TENNIS OPEN — CD ROM-6995
- ISHAR III — PC3-5395, CD ROM-6745















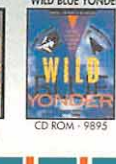




- JETSTRIKE — CD ROM-5495
- JOURNEYMAN PROYECT TURBO — CD ROM-6495
- JUMP RAVEN — CD ROM-8495
- JUNGLE STRIKE — PC3-4495, CD ROM-5495
- KICK OFF 3 EUROPEAN — CD ROM-4995
- KINGDOM-THE FAR REACHES — CD ROM-9495
- KLIK & PLAY — PC3-7995, CD ROM-7995
- KIYEKO — CD ROM-6995
- KNIGHT OF XENTAR — CD ROM-10495
- KYRANDIA 3 — CD ROM-8995
- LEGIONS — PC3-6495
- LITIL DIVIL — PC3-4445, CD ROM-6995
- LITTLE BIG ADVENTURE — PC3-7195, CD ROM-7195
- LODE RUNNER — PC3-5095, CD ROM-6495
- LORD OF THE REALMS — PC3-5395, CD ROM-6295
- MAGIC CARPET-HIDDEN WORLDS — CD ROM-3990
- MANCHESTER UNITED 2 — PC3-4495, CD ROM-4495
- MASTER OF MAGIC — CD ROM-9495
- MASTER OF ORION — CD ROM-7990
- MENZOBERRANZAN — CD ROM-7495
- METAL & LANCE — PC3-5845
- METAL MARINES — PC3-6495
- MORTAL KOMBAT II — PC3-5495, CD ROM-7495
- MUSIC TIME — CD ROM-14495, CD ROM-14495
- MYST — CD ROM-8495
- NASCAR RACING — PC3-9495, CD ROM-9995
- NHL HOCKEY '95 — CD ROM-6295
- NICK FALDO DELUXE — CD ROM-6495
- NOCTROPOLIS — CD ROM-8095
- NOVASTORM — CD ROM-8095
- PC BASKET 3.0 — PC3-2750
- PC CALCIO — PC3-2245
- PC FUTBOL 3.0 — PC3-2695
- PC STRIP POKER — PC3-2695, CD ROM-2695
- PGA 486 TOUR GOLF 2.0 — CD ROM-6295
- PINBALL DREAMS DELUXE — CD ROM-5395
- PINBALL FANTASIES DELUXE — CD ROM-5495
- PLANET FOOTBALL — PC3-4945
- POLICE QUEST IV — PC3-7495, CD ROM-8495
- POWER DRIVE — PC3-4495/CD-4495
- PRISONER OF ICE — CD ROM-7495, CD ROM-7495
- PSYCHO PINBALL — PC3-6995, CD ROM-6995
- RETRIBUTION — PC3-5095, CD ROM-6995
- REY LEON — PC3-5395
- ROL CRUSADERS — PC3-2495
















- RUGBY WORLD CUP — CD ROM-5495
- SAM & MAX — PC3-6995, CD ROM-6995
- SCOTTISH VIRTUAL OPEN — CD ROM-6495
- SIM CITY 2000 — CD ROM-7195
- SLIPSTREAM 5000 — PC3-4995, CD ROM-5495
- SOCCER SUPERSTAR — CD ROM-5495, CD ROM-7495, BALON DE REGALO
- SPACE ACE — CD ROM-7995
- SPACE FEDERATION — PC3-8495
- SPACE SIMULATOR — PC3-8995
- STAR CRUSADER — CD ROM-5495
- STAR TREK 25th ANNIVERSARY — CD ROM-7645
- STAR TRECK JUDG. RITES — PC3-7495
- STRIKER 95 — PC3-6495, CD ROM-6495
- S. STREET FIG. II TURBO — PC3-5995, CD ROM-6495
- STRIP POKER PRO — PC3-5495
- SUBWAR 2050 — PC3-7195, CD ROM-8995
- SUPER QUINIELAS — PC3-2245
- SUPER SKI PRO — PC3-5995, CD ROM-6995
- SYSTEM SHOCK — PC3-7195, CD ROM-6295
- TANK COMMANDER — CD ROM-6495
- THE BLUE & THE GRAY — PC3-5395
- THEME PARK — PC3-6295, CD ROM-7195
- TIE FIGHTER — PC3-6995, M.siones-2995
- TRANSPORT TYCOON — PC3-6745, CD ROM-6995
- TRICK OR TRAT — PC3-4945, CD ROM-5495
- UFO — PC3-6295, CD ROM-7495
- ULTIMA VIII — PC3-8095
- UNDER A KILLING MOON — CD ROM-11495, Actual.z-990
- UNIVERSE — PC3-4995, CD ROM-5995
- US NAVY FIGHTERS — CD ROM-8095
- VIRTUA CHESS — CD ROM-6495
- VIRTUA POOL — CD ROM-9495
- VOYEUR — CD ROM-8495
- WAKE OF THE RAVAGER — PC3-7495
- WALLS OF ROME — PC3-3095, CD ROM-3095
- WILD BLUE YONDER — CD ROM-9895
- WING COMMANDER III — CD ROM-9495
- WINGS OF GLORY — CD ROM-6495
- WOODRUFF — CD ROM-7495
- X WING (EDICION COLECCIONISTAS) — CD ROM-8895
- X-COM — CD ROM-7990
- ZEPHYR — CD ROM-7195
- ZEPPELIN — CD ROM-9895
- ZOOL 2 — PC-3495, CD-6995
- ZORRO — CD ROM-5495



Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios.

Y si no tienes un Centro Mail próximo . . .



¡Haz tu pedido por teléfono!







SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

ALICANTE	BADALONA	BARCELONA	BARCELONA	BARCELONA	BILBAO	BUENOS AIRES
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97	CARRER DE PAU CLARIS, 105 TEL: 412 63 10	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23	CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73	PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA

BURGOS	GRANADA	LA CORUÑA	LAS PALMAS	MADRID	MADRID	Alcalá MADRID
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47	MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 60 54	DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11	PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 02 25	CALLE MONTERA, 32. 2º TEL: 522 49 79	C. MAYOR, 89. TEL: 8802692

Alcobendas MADRID	Móstoles MADRID	Torrejón MADRID	MURCIA	Palma de Mallorca	PAMPLONA	SALAMANCA
C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 03 87	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71	C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

Sta Cruz de TENERIFE	Sta Cruz de TENERIFE	SEVILLA	VALENCIA	VIGO	ZARAGOZA	ZARAGOZA
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291264	CENT. COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2ª, LOCAL 2. TEL: 82 03 39	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23	PINTOR BENEDITO, 4 TEL: 380 42 37	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 TEL: 220939	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56









HOBBYTEX Acceso por Ibertex: MARCA 032. CLAVE: *HOBBYTEX#

Si no tienes el sistema operativo **HOBBYLINK** para conectarte a **HOBBYTEX**, solicítanoslo y lo recibirás completamente gratis.

CON ESTA APLICACION DESEAMOS OFRECER A LOS USUARIOS DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ DE VENTA DIRECTA VIA MODEM EN EL QUE PODREIS CONSULTAR Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.

OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS PC 3 1/2









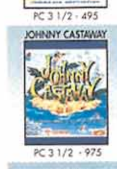








































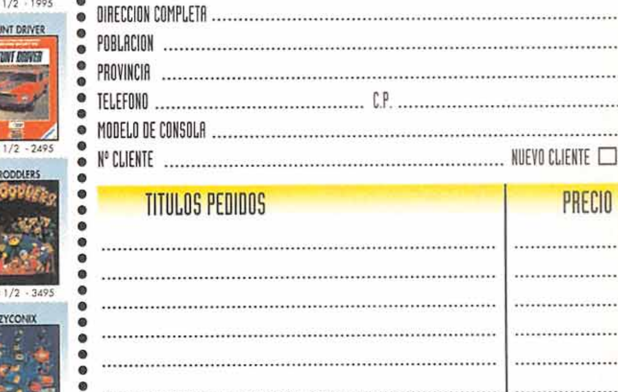








Título	Precio
1ST CHESS TUTOR	PC 3 1/2 - 1495
20.000 LEGUAS DE...	PC 3 1/2 - 975
7 COLORS	PC 3 1/2 - 495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
AN AMERICAN TAIL	PC 3 1/2 - 1995
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 975
ASTERIX en la India	PC 3 1/2 - 975
ATLETISMO 92	PC 3 1/2 - 495
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 2990
ATAC	PC 3 1/2 - 1995
ATOMINO	PC 3 1/2 - 975
B-17	PC 3 1/2 - 2495
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - 2495
BATMAN RETURN	PC 3 1/2 - 3990
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 1995
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 1995
BLUE BROTHERS JUKE BOX	PC 3 1/2 - 1995
BOLIX	PC 3 1/2 - 975
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2 - 975
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 975
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 1495
CHAOS ENGINE	PC 3 1/2 - 2495
CHESS 2175	PC 3 1/2 - 1495
CHESS HOUSERS	PC 3 1/2 - 1795
COBRA MISSION	PC 3 1/2 - 2995
CORRIDOR VII	PC 3 1/2 - 1495
CRAZY CAR II	PC 3 1/2 - 975
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 1995
ECO QUEST	PC 3 1/2 - 1995
D. LEADBETTER'S GOLF	PC 3 1/2 - 1495
DISCOVERIES OF THE DEEP	PC 3 1/2 - 1995
DUNE 2	PC 3 1/2 - 2995
DOUBLE DRAGON	PC 3 1/2 - 495
DRACULA	PC 3 1/2 - 995
ELF	PC 3 1/2 - 975
EVASIVE ACTION	PC 3 1/2 - 2495
EXTASY	PC 3 1/2 - 975
F1 GRAND PRIX	PC 3 1/2 - 1990
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 1495
F-117 A	PC 3 1/2 - 1995
FANTASTIC DIZZY	PC 3 1/2 - 1495
FANTASY EMPIRE	PC 3 1/2 - 1995
FLIGHT OF THE INTRUDER	PC 3 1/2 - 2450
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2 - 975
FREEDOM	PC 3 1/2 - 495
GALACTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 975
GEAR WORKS	PC 3 1/2 - 975
GIMNASIA DEPORTIVA	PC 3 1/2 - 495
GLOBAL DOMINATION	PC 3 1/2 - 1995
GOAL	PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS II	PC 3 1/2 - 975
GO SIMULATOR	PC 3 1/2 - 975
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 1995
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 1995
HEIMDALL 2	PC 3 1/2 - 1295
H. INTERMINABLE II	PC 3 1/2 - 1995
HIRED GUNS	PC 3 1/2 - 1995
HUGO 2	PC 3 1/2 - 1995
INT. CHAMP. GOLF	PC 3 1/2 - 1995
ISHAR	PC 3 1/2 - 975
ISHAR 2	PC 3 1/2 - 1995
JACK NICKLAUS	PC 3 1/2 - 1495
JAMES POND II	PC 3 1/2 - 1495
JOHNNY CASTAWAY	PC 3 1/2 - 975
JUMP	PC 3 1/2 - 495
JURASSIC PARK	PC 3 1/2 - 2995
KAISER	PC 3 1/2 - 975
KGB	PC 3 1/2 - 2995
KING'S QUEST VI	PC 3 1/2 - 2995
KRUSTY'S FUN HOUSE	PC 3 1/2 - 2495
KICK OFF II	PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY	PC 3 1/2 - 2495
L.A. LAW	PC 3 1/2 - 1995
LA MITAD OSCURA	PC 3 1/2 - 1995
LANDS OF LORE	PC 3 1/2 - 3995
LARRY VI	PC 3 1/2 - 2995
LEGEND OF DJEL	PC 3 1/2 - 975
LEGEND OF MYRA	PC 3 1/2 - 1495
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 975
LOST IN L.A.	PC 3 1/2 - 1995
LOTUS	PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUKE	PC 3 1/2 - 495
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 1995
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MAY DAY	PC 3 1/2 - 975
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - 2990
MIGHT & MAGIC III	PC 3 1/2 - 1995
MORTAL KOMBAT	PC 3 1/2 - 2995
NICK FALDO'S GOLF	PC 3 1/2 - 595
NINJA RABBITS	PC 3 1/2 - 975
NO EXIT	PC 3 1/2 - 495
ONE STEP BEYOND	PC 3 1/2 - 495
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2 - 495
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK HEROES COLLECT.	PC 3 1/2 - 995
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PAPERBOY 2	PC 3 1/2 - 1495
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 - 975
PORTS OF CALL	PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PROJECT X	PC 3 1/2 - 1995
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 975
QUARANTINE	PC 3 1/2 - 2995
QUEST FOR GLORY III	PC 3 1/2 - 1995
RED HELL	PC 3 1/2 - 1995
REACH FOR THE SKIES	PC 3 1/2 - 2995
RETURN OF THE PHANTOM	PC 3 1/2 - 2995
RETURN TO ZORK	PC 3 1/2 - 4495
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 1995
RICK DANGEROUS	PC 3 1/2 - 495
ROBINSON'S REQUIEM	PC 3 1/2 - 1995
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 - 975
RYDER CUP	PC 3 1/2 - 1995
SAMURAI	PC 3 1/2 - 1495
SEAL TEAM	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 1995
SHADOWORLDS	PC 3 1/2 - 1995
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 2495
SIM ANT	PC 3 1/2 - 2990
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 2990
SINK OR SWIM	PC 3 1/2 - 1995
SKIDOO	PC 3 1/2 - 495
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST IV	PC 3 1/2 - 2995
SPACE QUEST V	PC 3 1/2 - 1995
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 975
STARBLADE	PC 3 1/2 - 975
STRIKER	PC 3 1/2 - 975
STRIP POKER 2	PC 3 1/2 - 975
STROPER	PC 3 1/2 - 495
STUNT CAR RACER	PC 3 1/2 - 495
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2495
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 2495
SUMMER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 495
SUPERMAN	PC 3 1/2 - 495
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 1995
TARGHAN	PC 3 1/2 - 975
TERMINATOR 2	PC 3 1/2 - 2495
TERMINATOR 2 CHESS WARS	PC 3 1/2 - 1995
TETRIS	PC 3 1/2 - 495
THE HUMANS	PC 3 1/2 - 1495
TREASURE TRAP	PC 3 1/2 - 975
TRODDLERS	PC 3 1/2 - 3495
ULTIMATE BODY BLOWS	PC 3 1/2 - 2995
VAXINE	PC 3 1/2 - 495
WAX WORKS	PC 3 1/2 - 1995
WINTER CHALLENGER	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIC	PC 3 1/2 - 1990
WIZKID	PC 3 1/2 - 495
WORLD CUP USA 94	PC 3 1/2 - 2990
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 975
XENOBOT	PC 3 1/2 - 1990
XENOMORPH	PC 3 1/2 - 495
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 975



RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION ....

PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

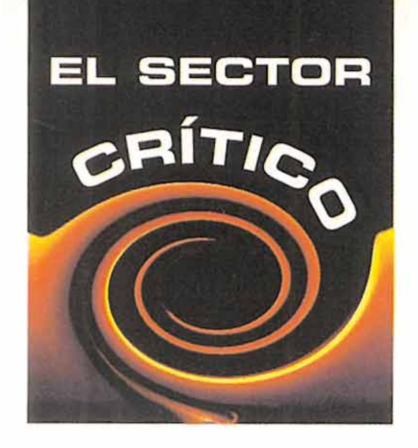
MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500 GASTOS ENVIO ....

☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300 TOTAL ....



¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

La espera ha sigo fructífera, y ya tenemos entre nosotros la primera pluma incisiva y crítica con el mundo del software que nos habéis mandado. El indignado lector responde al nombre de **José Luis Martín Sanz**, de Madrid, y su propuesta es la siguiente: ... De un tiempo a esta parte se ha producido un importante avance en cuanto a técnicas y resultado se refiere de los juegos que aparecen en el mercado, llegando a conseguir bandas sonoras grabadas en el CD y espectaculares cortos que muestran el juego como si de una película se tratase. Mi queja consiste en que gracias a estas nuevas incorporaciones en los juegos se hace necesario el CD-ROM, pues las animaciones, diálogos y música digitalizadas no pueden almacenarse en disquetes. Si estos juegos carecieran de todos los diálogos digitalizados, tantos minutos de animaciones... podrían incluirse en este último formato, aunque ocupen algo más que hace un tiempo.





Mi propuesta es que se hagan varias versiones de los juegos a los que si les retiramos parte de estos extras, que no participan en la acción propiamente dicha, puedan almacenarse en más o menos disquetes, y así podremos disfrutarlos todos.

Aquí está la opinión de este lector. Este mes ha sido sólo una, pero el próximo puede haber más. Sabemos que todos tenéis algo de qué quejaros referente al mundo de los videojuegos. No esperéis más y descargad vuestra aversión sobre el tema que queráis escribiendo a:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
EL SECTOR CRÍTICO

¿Cómo... es posible que salgan juegos que no soporten otras tarjetas de sonido, aparte de la Sound Blaster, y de forma específica la Gravis Ultrasound?

¿Cuándo... bajarán lo suficiente los precios de las tarjetas MPEG para que los juegos de PC alcancen la dimensión gráfica que tienen los de algunas de las nuevas máquinas?

¿Qué... ocurrirá con el sistema operativo MS-DOS cuando Microsoft lance en los próximos meses Windows 95?

¿Cómo... es posible que todavía haya compañías que se planteen el distribuir juegos en inglés en nuestro país sin traducirlos a nuestro idioma?

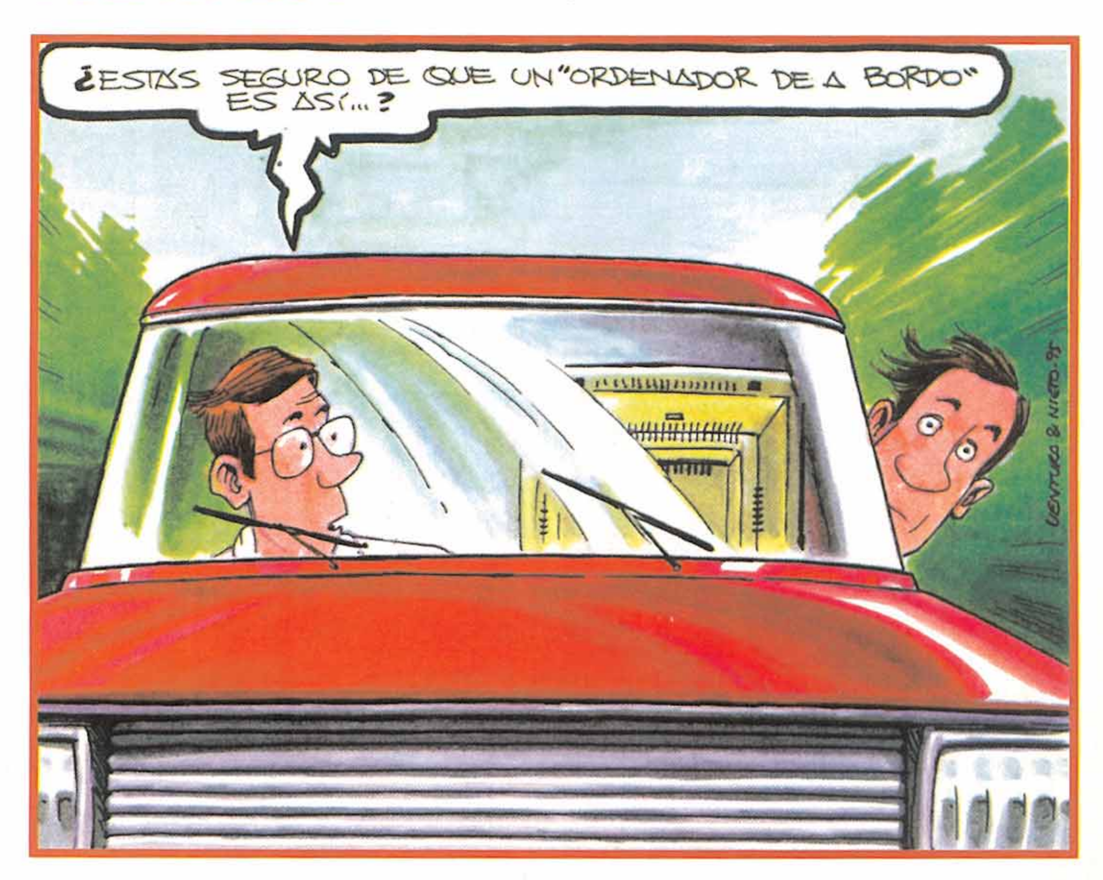
¿Cuándo... estarán ya en nuestras manos las últimas creaciones de Maxis «Sim Isle» y «Sim Tower»?

¿Por qué... no se generaliza la buena costumbre que tienen muchas compañías de sacar añadidos y discos de escenarios y misiones para sus juegos?

LO PEOR DEL MES

Como todos los años por estas fechas, disminuyen de manera alarmante los lanzamientos de juegos por parte de todas las compañías. Está bien que todo el mundo se tome vacaciones, pero sin olvidar que en este periodo de tiempo la gente también juega.

HUMOR por ventura y Nieto





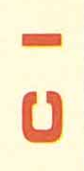
FORMIDABLE...



... que en el E3 se haya confirmado una tendencia que se venía adivinando desde hacía ya un tiempo: la publicación de un mismo juego en distintos formatos. Eran numerosas las compañías presentes en la feria que anunciaban un mismo lanzamiento para PC, Saturn, 3DO y Playstation, lo que permite que todos los usuarios puedan disfrutar de la mayoría de los juegos. Y con pocas diferencias entre ellos, ya que un juego se programa en una máquina específica –muchas veces en un PC–, trasladándose y adaptándose el código para las otras máquinas a las que vaya destinado. No se trata, pues, de hacer un juego nuevo, sino sólo de convertir uno ya realizado, con las ventajas que eso supone para las compañías de software. Esta tendencia va acompañada de otras dos: la conversión de aventuras gráficas de PC a las nuevas máquinas y la realización en PC de los fabulosos juegos de lucha de las consolas. Una buena idea que nos permitirá a todos jugar a todo.

LAMENTABLE...

... que el desentendimiento de las consolas de 16 bits fuera casi general en todas las compañías participantes en la feria. Y también es lamentable que, porque se apueste de manera decidida por las nuevas máquinas, cosa lógica, se deje de lado un número de usuarios tan amplio como el que tienen Mega Drive o Super Nintendo. La tónica era la ausencia de juegos para estas máquinas en la mayoría de los stands, y lo que es más preocupante, la escasa presencia en los catálogos de novedades y próximos lanzamientos. Es indudable que las consolas de 16 bits tienen los días contados, pero aún es pronto para comenzar a echar tierra sobre las mismas, por lo menos mientras las nuevas máquinas no se conviertan en un producto más asequible económicamente para todos los usuarios, al menos aquí, en nuestro país. Mientras tanto, nos esperan días de intensa convivencia entre las que vienen y las que han de irse.



¿Quién teme al multimedia feroz?

Dicen que el tiempo no pasa en balde, y aquello de "renovarse o morir" es –se quiera o no– una máxima en este curioso y nunca bien comprendido mundo de la informática y los videojuegos.

¡Cuán lejos quedan los tiempos en que un par de palotes constituían la representación de los más afamados tenistas de la historia, o unas letras encima de otras eran la viva imagen de cualquier héroe similar a Indiana Jones!

Pero no es bueno mirar atrás. Y hoy, que vivimos la edad dorada del entretenimiento electrónico, los palotes son renderizados y nos hablan, mirándonos a los ojos, como si nos conocieran de toda la vida, tomándose unas confianzas que asustan –y ya lo dice el refrán, "donde hay confianza..."–. Es la época del CD-ROM. Es la edad del multimedia. Y claro, si hablamos de "multimedia", hablamos de "interactivo". Y por hablar, ya sabemos que hablan hasta los palotes renderizados.

Hoy, todo es "multimedia interactivo". Y es que, ya se ha dicho, renovarse o morir.

El mejor ejemplo lo encontramos en las compañías de software. Hará cosa de un año, mes más, mes menos, las más prestigiosas productoras de todo el orbe empezaron a añadir detrás del nombre que habían tenido toda su vida, la coletilla "interactive". ¿Qué era lo que estaba pasando? ¿Qué maravilloso misterio se escondía tras esa enigmática expresión? Ni más ni menos que estábamos asistiendo a una revolución, y nosotros sin enterarnos y con estos pelos.

A partir de ese momento surgieron, como los caracoles tras una tarde de lluvia, miles de programas y CDs que integraban audio, vídeo digital, imágenes –renderizadas, por supuesto– a tutiplén, e ingentes cantidades de información sobre temas tan apasionantes como la cría de chirlas salvajes en las costas de Papua, los ritos sagrados de los yanomamis en el siglo XVII, la verdad sobre la infancia del tío abuelo de Abraham Lincoln, el juicio contra OJ Simpson –persecución incluida–, las estadísticas sobre higiene personal en Asia hace cincuenta años, etc.

Y, sí, uno decía "¡Oh, es alucinante! ¡Qué bonito! ¡Es multimedia interactivo!" y, por supuesto, en un alarde de sentido común, no se le ocurría comprarse algo así. Pero ahora las cosas están cambiando, porque también los juegos son, cada vez más, multimedia interactivo. Es decir, con técnicas cada vez más sofisticadas, un simple juego ha pasado a convertirse en una película "interactiva", con todo lo que ello conlleva, o sea, mirar y poco más.

Es como cuando la noche de Reyes, un niño recibe miles de regalos que necesitan miles de pilas que, una vez colocadas en su sitio y pulsado el correspondiente botón, el artefacto en cuestión –llámese "Mighty Warrior" o "Master del Callejón"– empieza a jugar solo mientras el chaval se dedica a cosas más interesantes, como echar un partido de fútbol con los amigos.

¿Frustrante? Sí. Pero es lo que hay.

Es el ataque del multimedia feroz, que empezó a soplar sobre la casita de madera y nadie le hizo caso, hasta que de las paredes sólo quedaron astillas. Si, sólo por un momento, nos diéramos cuenta que TODO videojuego es interactivo –hasta el de los palotes–, quizá nos pensáramos mejor el adquirir algo por el simple hecho de que en la caja ponga "interactive multimedia", o similar. Y, si no, atengámonos a las consecuencias cuando, después de introducir un CD recién comprado en nuestro PC, Saturn, PlayStation, 3DO, Mac, o aquello de que cada cual disponga buenamente, una voz gutural salga por los altavoces con un acento a lo Pancho Villa y nos suelte de sopetón "Esto es la guayaba interactiva del simulaje de carros" o, en un arcade, escuchemos "el chapulín texano soportó tremenda balasera"... Total, como es multimedia interactivo y muchos CDs se importan como si fueran patatas, pues hala, a disfrutar del multimedia feroz.

El palote renderizado es la excusa por la que el usuario se ve obligado a pasárselo en grande con una interacción que consiste en pinchar con el ratón, o pulsar el botón del pad, dos veces cada media hora, mientras el CD juega, él solito.

Cuentan que, en cierta ocasión, Groucho Marx estaba cenando en un restaurante con un amigo cuando un tipo totalmente borracho, queriendo pasarse de listo, para impresionar a su novia, se le acercó y echándole el aliento en la cara le dijo: "Groucho, colega, ¿te acuerdas de mí y lo bien que lo pasábamos juntos?". La respuesta fue: "Querido amigo, nunca olvido una cara, pero en su caso haré gustosamente una excepción."

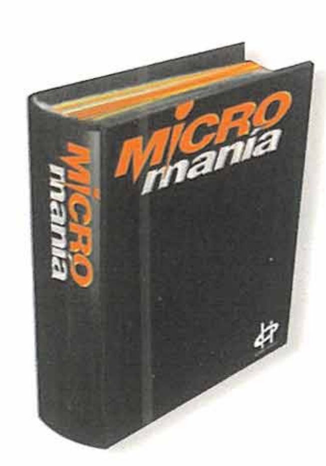
Y, si esto sigue así, es muy posible que nuestro palote renderizado, también se emborrache de "multimedia interactivo", sin que nos demos cuenta de nada.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	ADLIB	S B	ROLAND	GRAVIS
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	DISCO, CD	CD	386SX/33	486DX2/66	4 MB	1 MB	VGA	DOBLE	TECLADO	NO	SI	NO	NO
ALONE IN THE DARK 3	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (592 KB BASE)	35 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	NO	SI	NO	NO
ARE YOU AFRAID OF THE...?	CD	CD	386DX/33	486DX/50	4 MB (500 KB BASE)	2 MB	SVGA (VESA)	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	NO	NO
ASTERIX. EL DESAFIO DEL...	CD	CD	386DX/33	486DX/33	2 MB (540 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE	TECLADO	NO	SI	NO	NO
BUREAU 13	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB (520 KB BASE)	13 MB	VGA	DOBLE	RATÓN	SI	SI	SI	SI
DIRECTOR´S LAB	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	5 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN	NO	SI	NO	NO
EUROPEAN CHALLENGE	CD	CD	386DX/40	486DX2/66	4 MB (550 KB BASE)	100 KB	VGA	SIMPLE	TECLADO	NO	SI	NO	NO
FIGHTER WING	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	4 MB	VGA	DOBLE	JOYSTICK	SI	SI	NO	NO
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS	DISCO, CD	CD	386DX/25	486DX/33	4 MB (500 KB BASE)	5 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	SI	SI	SI	SI
HELL	CD	CD	386SX/33	486DX/33	4 MB (540 KB BASE)	20MB	SVGA (VESA)	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	SI	NO
HIGH SEAS TRADER	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	4 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	SI	SI
JUMP RAVEN	MAC CD, PC CD	PC CD	486DX/25	486DX2/66	8 MB	10 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SI	SI	SI	SI
KNIGHTS OF XENTAR	DISCO, CD	CD	386DX/33	486DX2/66	640 KB	4 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	NO	SI
MYST	CD 0	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	4 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	SI	SI
PINBALL MANIA	DISCO	DISCO	386DX/33	486DX/33	535 KB	3 MB	VGA	NO	TECLADO	SI	SI	NO	SI
PRISONER OF ICE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (8 MB SVGA)	NADA	VGA/SVGA	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	NO	SI
SLIPSTREAM 5000	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	8 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	SI	SI	SI	NO
STRIP POKER PRO	PC CD, MAC CD	PC CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	NADA	VGA	DOBLE	RATÓN	NO	SI	NO	NO
VIRTUA CHESS	CD	CD	386SX/16	486DX/33	4 MB	NADA	VGA	SIMPLE	TECLADO	NO	SI	NO	NO

Suscríbete ahora y consigue 3 tres números gratis y unas tapas gratuitas que cuestan 950 pesetas



- **3 NÚMEROS GRATIS** al suscribirte por un año. Paga 9 y recibe 12.
- **TAPAS GRATIS** por valor de **950 pesetas**
- **PRECIO FIJO** - el precio que pagas ahora es fijo para toda la duración de tu sucripción.
- Con tu suscripción, te **GARANTIZAS** que recibirás todos los números aunque se agote en el quiosco- siempre estarás al día de lo último.

LLÁMANOS A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
(entre 9 y 14:30 y 16 y 18:30)
O ENVIA POR CORREO LA SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN QUE APARECE EN LA SOLAPA.

Conéctate al mundo y diviértete a lo grande

Con tu PC y TELELINE vivirás una nueva aventura: la del juego a lo grande. TELELINE te ofrece el más completo catálogo de juegos para PC, accesorios para tu ordenador, antivirus, etc., mediante el servicio especial de TELECOMPRA, gestionado por La Tienda en Casa, división de venta a distancia de El Corte Inglés.
En él encontrarás de todo y para que todo te sea superfácil puedes probar los juegos que te interesen.





Solamente tendrás que llevar, por vía telefónica, la demo o el juego directamente a tu ordenador.
También podrás encontrar las soluciones o los mapas que te permitirán completar los juegos más difíciles. Pedir pistas que te amplíen la jugada. Lo que quieras.
Y la última novedad en el mundo de los juegos: Los múltiples, que te permitirán enfrentarte con multitud de personas al mismo tiempo en todo el mundo, simplemente conectando con ellas a través de un módem.

Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: novedades, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, artículos de revistas, etc...
Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.
Con TELELINE y sus juegos, conéctate al mundo y empieza a divertirte a lo grande.



Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.

JUEGO COMPLETO SOLO POR 500 PTAS

Pide ahora el más avanzado juego múltiple Air Warrior.
Uno de los simuladores de combate aéreo más perfecto, con el que podrás conectar con varios jugadores a la vez.
El juego completo lo recibirás contra reembolso de 500 Ptas. en concepto de gastos de envío.
Envía este cupón con tus datos a: TELELINE, C/Velázquez, 10, 2ª Dcha.
28001 - Madrid o al fax: 91 - 575 86 33.

Nombre y apellidos..

....

Edad....................Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

C.P.................................Teléfono ....

Mediante esta firma, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.

FIRMA

MC

TeleLine
TE CAMBIA LA VIDA

Unitros